ISBN4-88321-409-5

C0076 ¥1300E

9784883214099

1920076013003

定価：本体1300円＋税

ステージ構成を
流れるように紹介



最後のページに
ヒミツがあるよ!!



とっても役に立つ
攻略コラムも満載!!

JapanMix
ジャパン・ミックス

PlayStation

パンツァーバンディット 最終攻略読本 ジャパン・ミックス

PlayStation

パンツァーバンディット
PANZER BANDIT



最終攻略読本

いますべてが明かされる!

ステージ、キャラクター攻略はもちろん、ウラ技もバッチリ紹介!
VSモードを100倍楽しむためにも、もうこれを読むしかない!

JapanMix



JapanMix

PANZER BANDIT FINAL CAPTURE BIBLE

パンツァーバンディット
PANZER BANDIT
最終攻略読本







CONTENTS

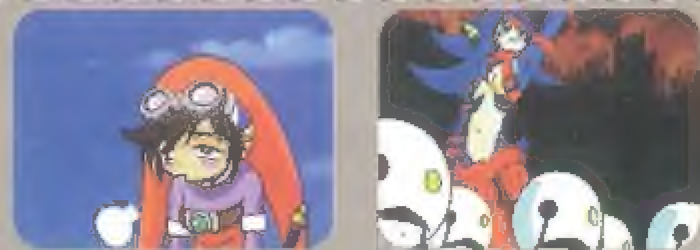












PANZER BANDIT





アークを手に入れし者　世界の王となる…。

蒸気文明とわずかな魔法が共存する世界『カナダイン』。

ここには数々の遺跡と様々な伝承が残されている。
その中の一つに「シンク」と呼ばれる魔人の伝説がある。

それは、時に神と崇められ、またある時は悪魔と呼ばれ、
人々にその存在を伝えていた。

しかし奇妙にも、これらのシンク伝承に共通していることがあった。
そう、すべての伝承が、古文書に語られる天空船
「アーク」に繋がっていることだった。

……アーク。
遥か蒼空の彼方に浮かび、
その中には古代文明の遺した莫大な財宝と叡知が
眠るといわれる天駆ける方舟……。

……そして時は現代。

こうした古代文明の力を利用し富を獲たゴールデン卿は、
その資本力でゴールデン財団を設立。
さらなる富を獲るべく古代文明の研究に力をそそいだ。

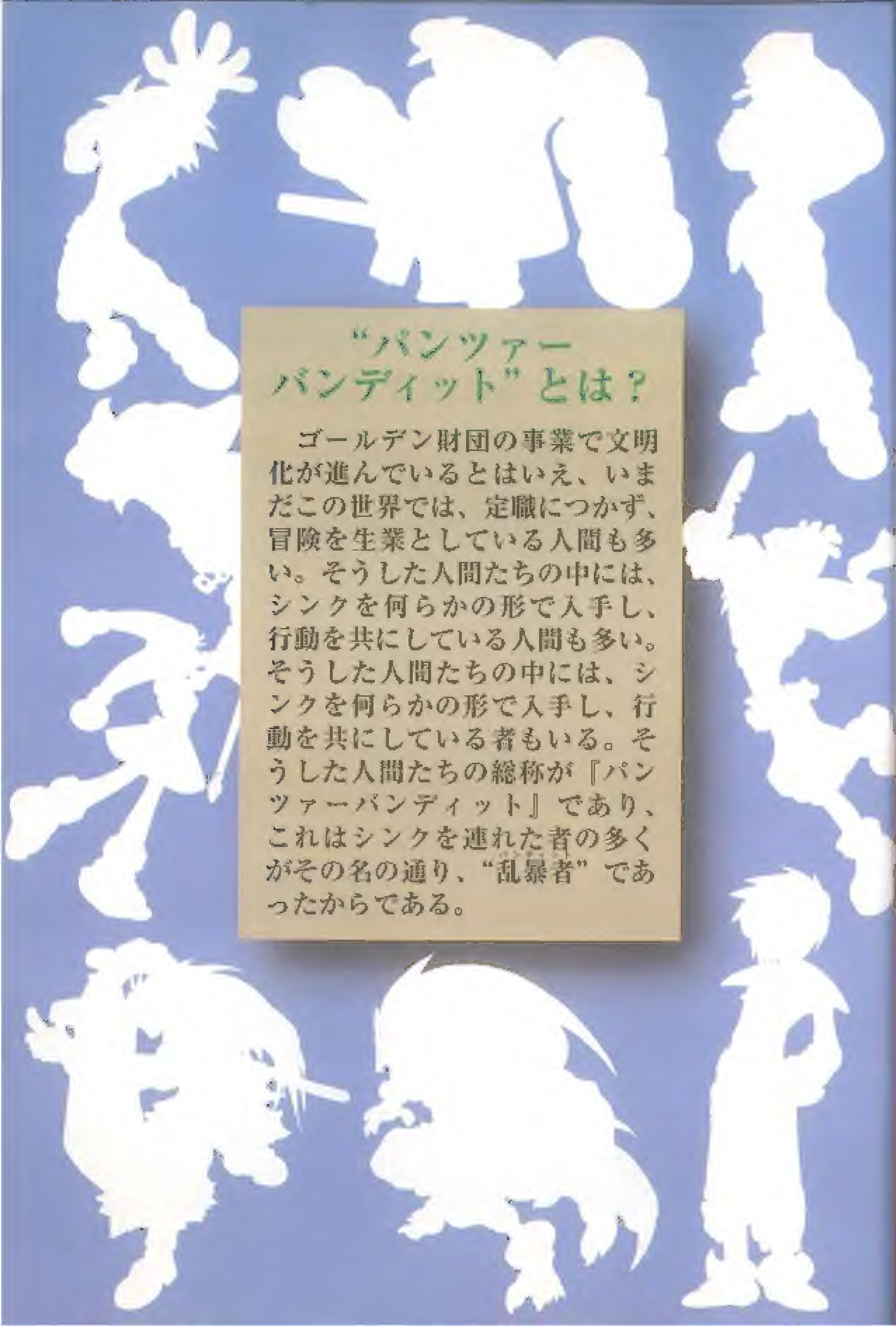
そうした中、ゴールデン財団は、
シンク研究の第一人者であるDr.ファラドの提案を受け、
伝説の魔人シンクと、天空船アークに関する謎を解明すべく
調査に乗り出した。

いま、この世界の謎と命運をかけ、
壮大な冒険活劇の幕が開かれた！





PANZER BANDIT



"パンツァーバンディット"とは？

ゴールデン財団の事業で文明化が進んでいるとはいえ、いまだこの世界では、定職につかず、冒険を生業としている人間も多い。そうした人間たちの中には、シンクを何らかの形で入手し、行動を共にしている人間も多い。そうした人間たちの中には、シンクを何らかの形で入手し、行動を共にしている者もいる。そうした人間たちの総称が『パンツァーバンディット』であり、これはシンクを連れた者の多くがその名の通り、"乱暴者"であったからである。



キャラクター紹介編



主人公キャラクター

始めから選択可能な4人の、いわば主人公キャラクターたちを紹介しよう。ただし、クーロン博士を使うことはできないぞ(笑)。

コウ
KOH



並はずれた運動神経を持つ、冒険好きな熱血少年。攻撃型シンク「ライデン」を駆る。



カスミ
KASUMI

クーロン博士の孫娘で、コウとは幼なじみのおてんばな女の子。動物型シンク「ハヤブサ」を駆る。





ミウ
MIU

辺境の村の守護神である鬼神型シンク「ショウキ」と唯一意思を交感できる幼い神子。







アイン
EIN



シンクを元に造られた戦闘サイボーグ。自分を改造したゴールデン財団に復讐するために戦う。



クーロン博士
Dr.KOWLOON

シンクを悪用するDr.ファラドと対立し、教団の企み阻止するべく行動している。



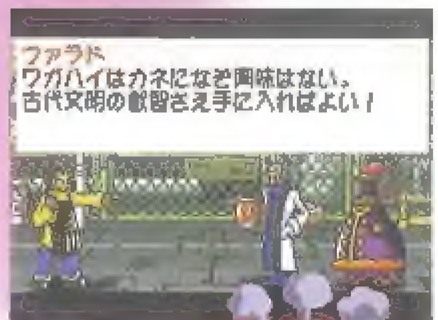
敵側キャラクター

さてここでは、Dr.ファラドの率いる、ゴールデン財団側のパンツァーたちを紹介しよう。ただしゴールデン卿だけは、キャラクターとして使用することはできない。



Dr.ファラド
Dr.FARAD

クーロン博士とはライバル関係。ゴールデン卿をだまし、野望のために財団を影で操る。



ゴールデン卿
LORD.GOLDEN

ゴールデン財団の当主なのだが、Dr.ファラドにそそのかされて密かに操られている。







シデン
SHIDEN

「アーク」に眠る莫大な財宝のカギを握る鬼神型シンク。ゴールデン財団に発掘されたが、いまだ眠り続けている。





ジン
JIN



カスミの兄。攻撃型シンク「シンデン」を操り、コウとはライバル関係にある。反抗して家を飛び出し、今ではゴールデン財団の一員になっている。



敵側キャラクター

五人衆

Dr.ファラドがプロジェクト遂行のために自ら集めた5人の精鋭たち。その圧倒的な力から「五人衆」と呼ばれるようになった。



グスタフ
GUSTAV

体中に数々の重火器を内蔵した重戦士。実力を見込まれてゴールデン財団に雇われるが、センカには頭が上がらない。





ジンゴロウ
JINGOROH

諸国を自由に渡り歩く剣豪。莫大な金でゴールデン財団に雇われた。身長と同じくらい巨大な剣を軽々と扱う。

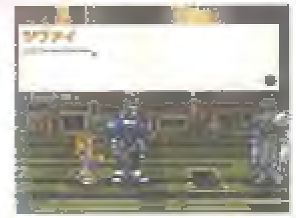




センカ
SENKA

体術と仙術に長け、素早い動きで相手を惑わしながら、巨大なハリセンで攻撃することを得意としている。





ツヴァイ
ZWEI



Dr.ファラドが人型シンクを参考に製造した戦闘サイボーグの最終形態。感情がなく、主人の命令にのみ忠実に従う。



ムドウ
MUDOH

妖しげな術で相手を煙に巻く、謎の呪術師。正面から戦うよりも、術による幻惑攻撃を得意とする。



ジャパミのなぜ？ なに？ 大辞典

『パンツァーバンディット』の世界観

ゲームの舞台となる「アーク」と、それを取り巻く人々たち。彼らはどんな因縁があって、ここであいまみえることになったのだろうか？　その世界観に深くせまる……なんちって。

シンク



伝説に伝えられている魔人。だが、いくつかの実物がゴールデン財団などにより発掘されている。その形態はさまざまで、現在では、攻撃型、防御型、人型などが発掘され確認されている。中には変形するシンクも存在するらしい。自らの意志を持ち、主人のためにその「力」を奮うという。



ゴールデン財団

古代文明の遺産に目をつけ、その科学技術を現代に蘇らせることで一財を成した。カナダインにおける自動車や鉄道、飛行船などの製造を一手に仕切っている。財団の当主がゴールデン卿である。





アーク

天空に浮かぶ古代文明の都市。その中には、莫大な財宝と古代文明の叡知が眠るという。各地に残るシンク伝承には、必ずアークに関する記述があり、研究者たちにとっては、その謎に迫るための数少ない手がかりとされている。

タブレット

最近発掘されたシンク「シデン」の研究によって存在が明らかになった古代文明の遺産。メダルのような形状をした金属片。このタブレットを4枚集めることによって、アークへの扉が開かれるといわれている。





ゲームシステム解析編



パンツァーバンディットを学習する
基本操作方法

さまざまな攻撃方法を持ち、2つのラインを駆使して縦横無尽に暴れ回るパンツァーたち。ここで、操作の基本をあらためて見直してみよう。

ゲーム画面・情報の見方

プレイ画面に表示される情報は、おもに画面の左右上段に集まっている。キャラクターの体力を表すHPゲージと、エネルギーメーター、コンボゲージ。また、画面右下に敵のHPを表すゲージが表示されることもある。



コントローラのセッティング

右図のコンフィグ・セッティングは、ベストだと思われるボタン配置の例だ。対戦格闘ゲームのように、弱・強攻撃ボタンを横ならびにして、マクロ4(必殺技用)ボタンと特殊攻撃ボタンを集中させた。ライン移動は、L/Rボタンに対応させるのがいいだろう。



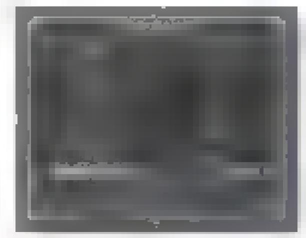
マクロ4ボタンの活用例

(ニュートラル) ボタン押し…… ⬇➡+強攻撃(と同様)

⬇+ボタン押し…… ⬇⬇+強攻撃(と同様)

➡+ボタン押し… ダッシュ強攻撃(と同様)

※空中系のコマンド技を持つキャラは、ジャンプ中に方向キーをニュートラルにしてボタン押し あるいは⬇+ボタン押し で出せる。



その他いろいろ……

エネルギーメーター

相手にダメージを与えたり、連続で攻撃を受けると増加する。コンボ(連続技)で一気に上昇させよう。



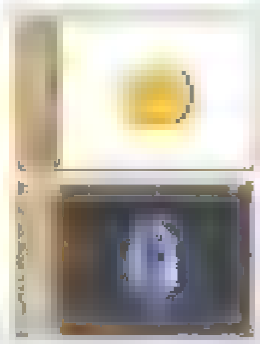
コンボゲージ

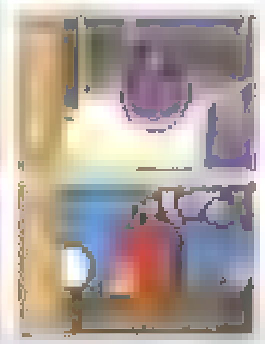
ふだんは使用キャラクターの名前が表示されているのだが、コンボを決めたあとにのみ、そのコンボのヒット数がカウントされるぞ。



アイテム

ストーリーモードに出現するアイテムは、木箱の中に入っている場合と、敵を倒したときにランダム(乱数)で出現する場合がある。コインはゴールド増加、バイタリティはHP3分の1回復、クリスタルの白はエネルギーメーターが一定時間MAX状態になり、赤はダウンしなくなるという効果を持つ。



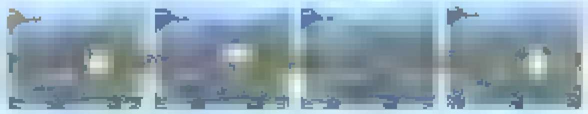


キャラクター操作について

攻撃の連系など

基本の打撃攻撃のうち、弱攻撃などは、連打しているだけで連続技に変化していく場合が多い。また、弱攻撃から強攻撃へと連続でボタン入力することにより、弱からいきなり強につながる場合がある。これが"キャンセル"だ。キャンセルを利用した連係には、弱→強や強→必殺技など、さまざまなパターンがあるぞ。

弱攻撃の連続攻撃



強攻撃の連続攻撃

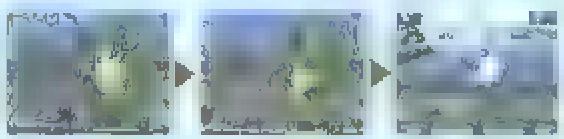


弱は、基本的に連打だけで4～5段の連続技に変化していくが、強は多くても2～3段技にしかならない。また、空中でも連続技は可能だ。

キャンセル技

ほとんどの基本技は、必殺技や特殊攻撃などのコマンド技でキャンセルすることができる。連続技の最後の部分をキャンセルしてつなげるのが有効だ。

弱攻撃→強攻撃→コマンド技



投げ技

敵の近くで方向キーを前か後ろに入れながら強攻撃ボタン、で投げ技を決めることができる。投げには地上・空中があるが、どちらも威力自体はたいしたことはない。ただ、投げている間は無敵なので、安全であることと、投げつけるときに、他の敵を巻き込んでダメージを与えられる点がすぐれている。どちらかというと、方向キー後ろ投げはタイミングが難しいので、前入力で狙おう。また、キャラクターによっては、ジャンプの着地寸前に、地上にいる敵を投げることもできたりするぞ。

基本投げ



↑地上での投げ。投げの後にスキがある。

空中投げ



↑これは入力がカンタンでスキもない。

着地寸前投げ



↑着地寸前に入力開始し、

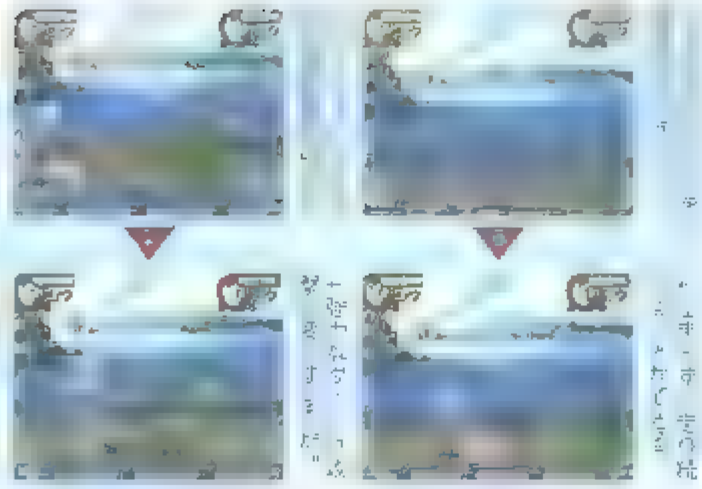
基本投げ



↑地上の敵を投げられる！

ダッシュ／ダッシュ攻撃

方向キーをすばやく2回、前や後ろに入れることで 前後のダッシュができる。そしてダッシュ中に攻撃ボタンを押すことで、通常攻撃と違う「ダッシュ攻撃」を出せるぞ。攻撃しながら相手に突っ込んでいくので、移動中のスキが少ないのが特長だ。



カウンター攻撃

弱、強攻撃ボタンを同時押し(あるいは△ボタン)で、カウンター攻撃が出せる。攻撃をガードさせられているときに使えば、反撃することが可能だ。



↑くらってしまったら　↑カウンターで反撃

[illegible]

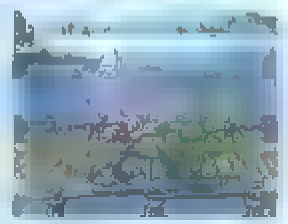
○ボタンで各キャラ固有の特殊攻撃が使える。飛び道具タイプの技が多く、使うとエネルギーを少し消費するぞ。ただし使用するときに、少しスキがある。



↑[illegible]　↑パワーアップ版の特殊攻撃もあるぞ。

[illegible]

こちらの攻撃と相手の攻撃が同時にぶつかった場合、"相殺"が起こる。相殺した場合、お互いにダメージはくらわないのだ。



↑相殺時は、「ガキーン」という音がするぞ。

[illegible]

L1もしくはR1ボタンを押すと、手前と奥のラインを移動することができる。使いみちはいろいろだ。



↑相手の攻撃を避けつつ近づきたいときなどに。

超一流のハンツァーバンティットを目指す

応用テクニック

基本操作は頭に入ったかな？それでは、さらに高度な連係攻撃について勉強しよう。

連系攻撃のしくみ

このゲームの打撃攻撃は、弱攻撃から強攻撃、強攻撃から必殺技など、連続でつながる組み合わせがたくさんあるが、実はこの組み合わせは、キャラクターによって異なるのだ。その組み合わせを知れば、連続攻撃の幅が広がるというわけ。そこでここでは、主人公であるコウの連係攻撃の組み合わせを例にとって、連続技の勉強をしていこう。

START

- 方向キーニュートラル弱攻撃：ヒジ ▶ ハイキック ▶ 回し蹴り ▶ ヒジ ▶ ソバット
- ニュートラル強攻撃：アッパー ▶ ソバット
- しゃがみ強攻撃：左足払い ▶ アッパー
- → 地上コマンド技（↓→＋弱or強 ↓↓＋弱or強など）
- → 空中技（空中投げ、コマンド技含む）
- タッシュ攻撃

コンボ極道

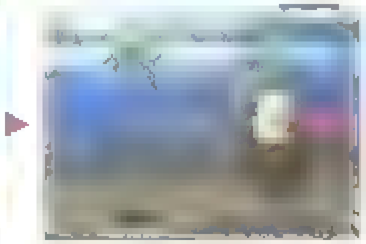
このゲームの連続技は、ハッキリいって、どんな状態の技からでもつなげられるのが最大の魅力。地上技からはもちろん、ジャンプ攻撃や投げ技からも、つなげようとすれば、強引に連続技になってしまうぞ。

主なコンボ始動技
- 通常攻撃／ダッシュ攻撃
- ジャンプ攻撃／投げ技
- 特殊攻撃/コマンド攻撃

コンボ例①▶ジャンプ攻撃から…


↑これが一番安全なコンボ。相手の頭上から襲いかかり、

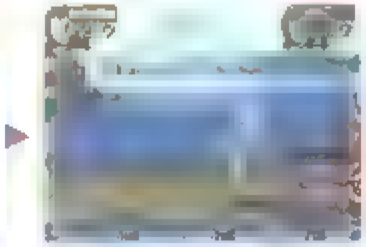

↑そのまま着地し、地上連続技につないで…


↑キャンセルで必殺技などを出そう。

コンボ例②▶コマンド技から…


↑これもヒット数をかせげる方法。飛び道具を当てて、


↑ダッシュで追いかけて、ダッシュ攻撃で追い打ち。


↑その後は自由に組み合わせればOK。

コンボ例③▶打ち上げてから…


↑ジャンプ系の必殺技で相手を空中に打ち上げて


↑技の硬直が解けたら空中で追い打ち開始。


↑さらに2段ジャンプでコンボを伸ばせるぞ。

飛び道具系必殺技で固める！

これはコンボの中でも、もっともカンタンな部類に入るものだ。各キャラクターが持っている必殺技のうち、飛び道具系の技を連続で敵に当てるだけ。これだけでもかなりのヒット数になることもあるのだ。対ボス戦など、これだけで勝ててしまう相手もいるので、効率のよい使い方を研究すると、ゲームをラクに進められるだろう。



←ちなみに[illegible]





←ガード[illegible]されても敵のHPが[illegible]ケズりまくる[illegible]



←カ[illegible]の手裏剣でまちょ[illegible]

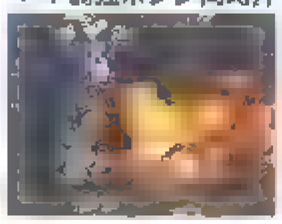
エネルギーゲージがフル状態のとき

コンボを決めることによってゲージが増加する、エネルギーメーターが満タン(黄色く光った状態)のときは、スペシャル攻撃が使えるようになるぞ。スペシャル攻撃にはいろいろあるが、特殊攻撃のパワーアップ版や、超必殺技などがある。

⬇➡＋特殊攻撃ボタン



⬇➡＋弱強ボタン同時押し



オートガードを使いこなせ！

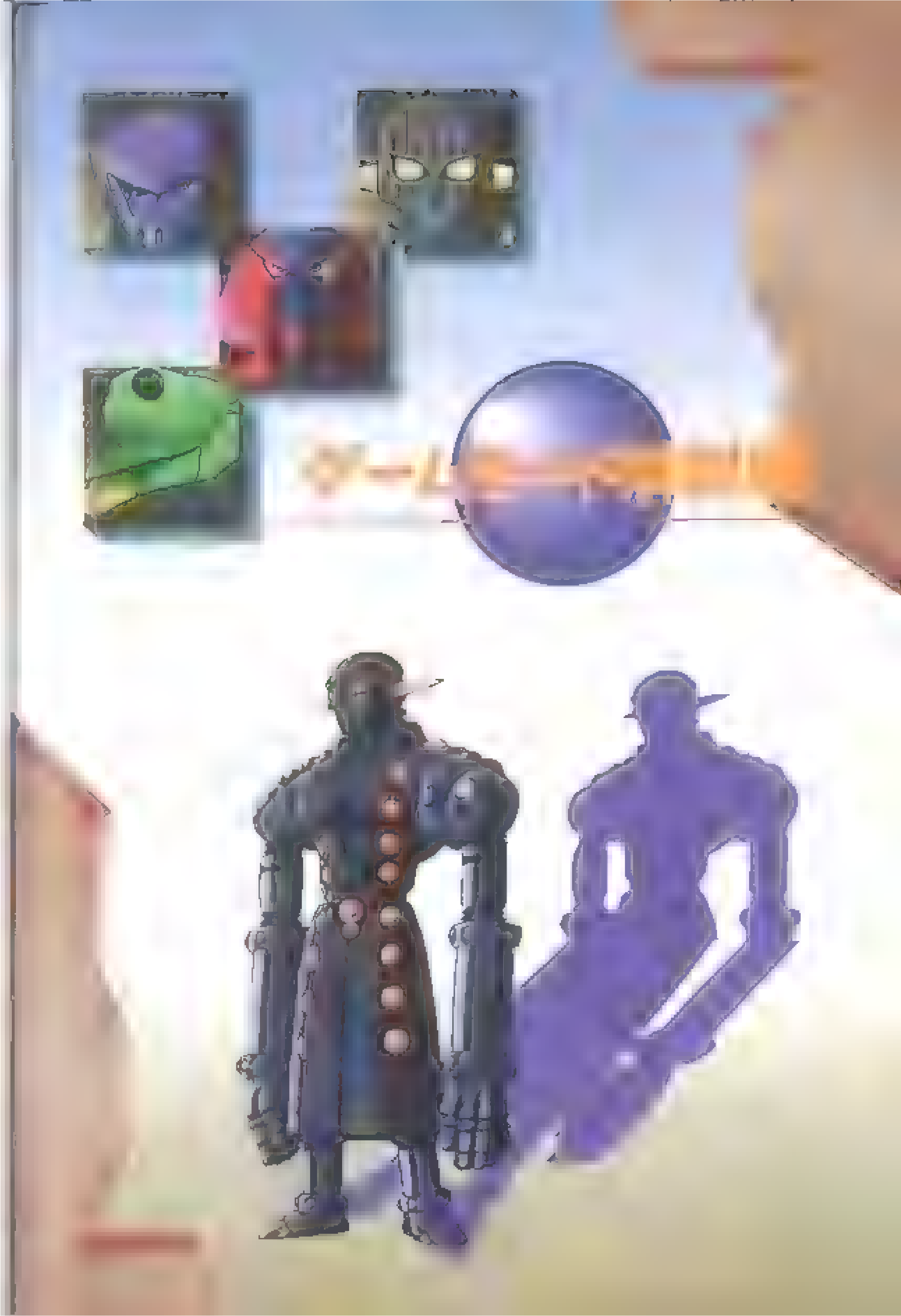
このゲームの特徴の１つであるオートガード。方向キーをニュートラル(離した状態)にしていればいいのだが、これを利用して闘うのも重要だ。必殺技を敵にガードされたり、コンボの最後にスキができたときなど、ムリに反撃するより、素直にガードしたほうがいい。



↑[illegible]戦で敵に背後をとられたときなど[illegible]



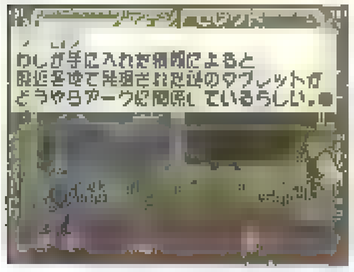
↑ムリをせず、オートガードに頼ったほうがいい。



ストーリーモード



Dr.ファラド率いるゴールデン財団の刺客たちから、アークの手がかりとなる4枚のタブレットを守り、最終的にはDr.ファラドと対決するのが、ストーリーモード。全8ステージからなり、1～2人でプレイすることが可能。ゲームスタートして最初の4ステージは、順番を自分で選ぶことができる。画面をスクロールさせると、敵の攻撃隊がまとめて出てくるが、その部隊を全員倒すまでは、次の敵部隊のいるフィールドにはスクロールさせられないので、落ちついてゲームを進めることができる。ちなみに、各ステージの前やクリア時などにセリフが表示される場面があるが、○ボタンでセリフ表示のスピードアップ、スタートボタンでメッセージのスキップができる。



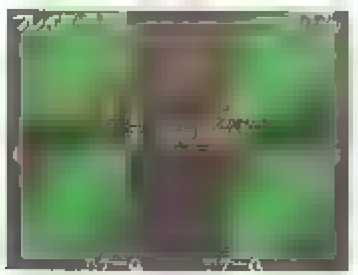


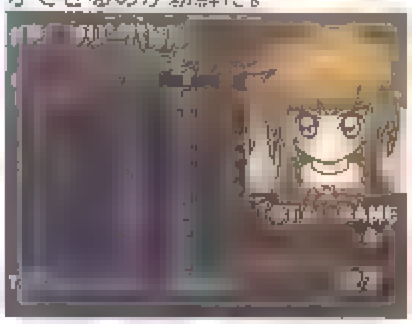
↑記録されたハイスコアは「RECORD」で確認できる。

VSモード

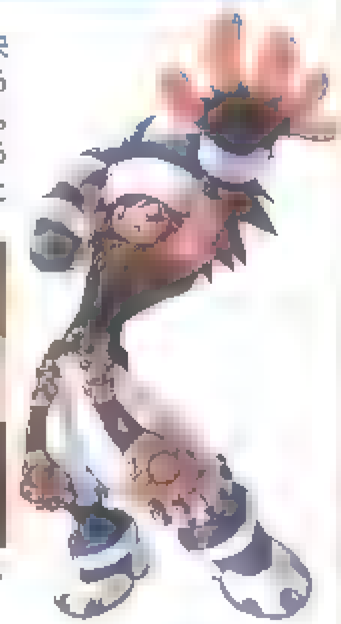


主人公キャラ4人を使って、決められたフィールド上で対戦することができるのが「VSモード」。ストーリーモードの練習にもなるし、主人公キャラ同士で闘うことができるのが新鮮だ。



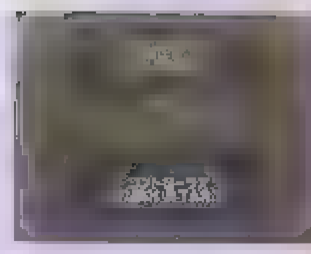


↑勝敗記録はVSモードの「RECORD」で確認できるぞ。



フリーバトル

[illegible]対[illegible]で闘う[illegible]対戦プレイ専用モードだ。時間制限やバトル本数の設定などは、オプションで設定する。勝敗が決して、試合終了後に○ボタンを押すと、まったく同じ組み合わせで再試合が行われる。ちなみに、1P側だけでエントリーして、キャラを決定してからスタートボタンを押すと、CPUキャラとの対戦になる。

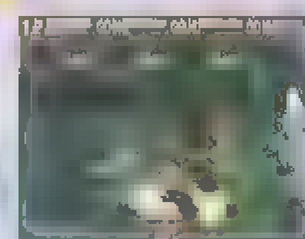




チームバトル

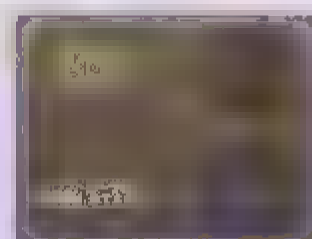
4人で2つのチームに別れてバトルをするモードだ。エントリー人数は最大4人までだが、1人でも可で(他の3人はCPUキャラ)、A、B2つのチームの配分も、2対2や1対3、という組み合わせが可能だ。腕に自信がある人なら、1人で友達3人を相手に闘ってみるのも、けっこうおもしろいかもしれないぞ。





バトルロイヤル

4人のキャラクターで4つのチームに分かれ、自分以外は全員敵、という勝ち残り戦が楽しめる。もっとも混戦になる、激しいモードだ。仲間と協力して敵を倒し、プレイヤーの総数を減らしたり、ライン移動で逃げ回って、混戦のとばっちりを避けるなどといった、ユニークな戦法がいろいろ考えられるぞ。



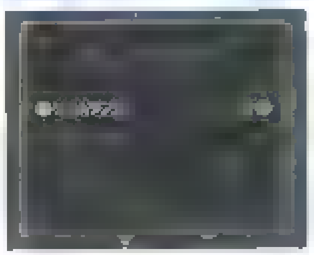


オプションモード



セレクトからオプション画面に入り、各プレイモードごとのオプションで、設定変更ができる。一番下の「オプション」は、いわば総オプションともいうべきもので、ゲーム全般に関わる設定ができる。ボタン配置の設定(コンフィグレーション)や、サウンドの設定をすれば、他のモードでもそのままの設定でプレイが可能である。

ストリートモードオプション



ゲームランク：敵の強さを調整できる。「ハード」にすると、攻撃相殺が起きやすく、耐久力も上がる。
コンティニュー：1〜5回まで設定可能。
マーカー：「ON」にするとキャラクターの下にマークが表示される。

VSモードオプション



タイム：対戦時間の設定。「00」だと無制限になる。
WINカウント：対戦の先取本数の設定ができる。1〜2の範囲で設定可能。
マーカー：キャラクターの下にマークが表示される。混戦時に便利。

オプション



サウンド：ステレオ／モノラル音声出力の設定ができる。
キーコンフィグ：ボタンの配置設定を変更できる。設定はコントローラごとに必要なので注意。おすすめの設定に関しては、P17を参照のこと。

セーブ/ロード設定

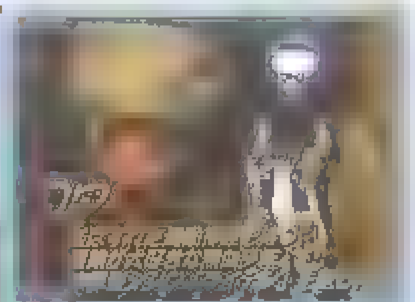


キーコンフィグ設定やハイスコア、対戦成績などは、メモリーカードに保存することができる。ただしデータは、各コントローラごとのメモリーカードに対応しているため、1Pでセーブしても、2Pの記録は保存されないので要注意。2Pは2Pでセーブをしないとダメ。もちろん、スロット2にメモリーカードをもう1つ差し込んでから、セーブをおこなうこと。



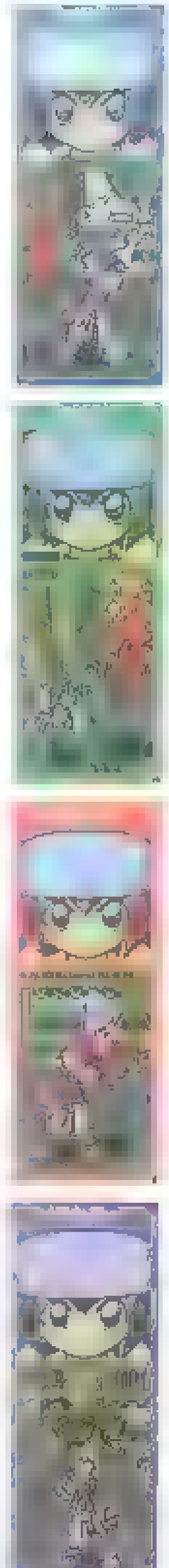
コウ

KOH





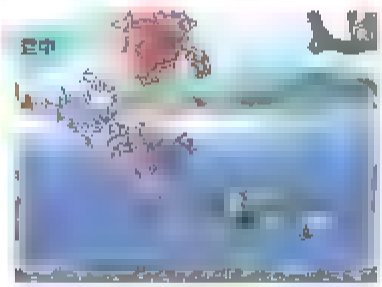
向こうっ気の強さとなみはずれた運動神経を持つ、冒険好きな熱血少年。胸がワクワクするような冒険を求めて旅立った。シンク用に「パワー・ナックル」を装備している。攻撃型シンク「ライデン」を駆る。



	地上				空中
弱攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	上昇中下降中
強攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	ジャンプ中









COMBO CHART

弱1 →弱2 →弱3 →弱4 (TOTAL 5HIT)

├→強1 →強2

└→下強1 →下強2

バーニングショット
↓→+弱or強攻撃

腕から光の玉を発射する。ボタンを押しっぱなしにすると威力・飛距離とも増える。さらに強でタメると、その間エネルギーメーターがどんどん増加していくぞ。



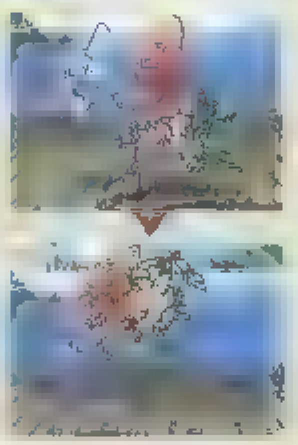


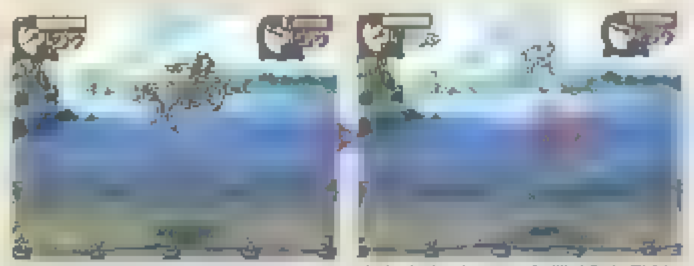
↑タメずに出すと、このぐらいの間合いでないと当たらない。

↑最大までタメれば、画面端の相手にも届くぞ。

バーニングラッシュ
↓↓+弱or強攻撃

ハイキックしながら相手を空中に蹴り上げる技。地上連続技の最後にキャンセルで使えば、コンボをかなり伸ばせる。強のほうが高度が高い。

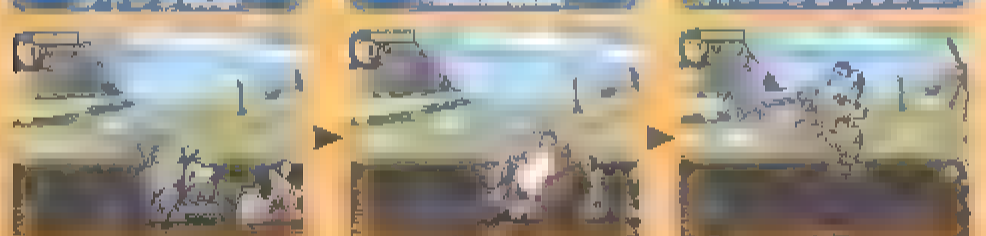




↑地上連続技をひと通り入れてからキャンセルで出せば

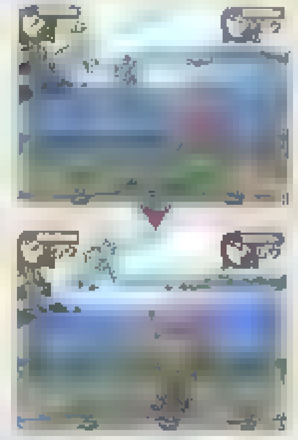
↑かなりのヒット数が確実だ。連続技の基本ともいえる技。

このコンボを使え その1



バーニングアタック
ジャンプ中に
↓↓+弱or強攻撃

空中から斜め下にまっすぐ降下し、跳び蹴りを繰り出す技。当てた後にふたたび出すことができるので、空中で連続攻撃が可能。弱と強の差はない。



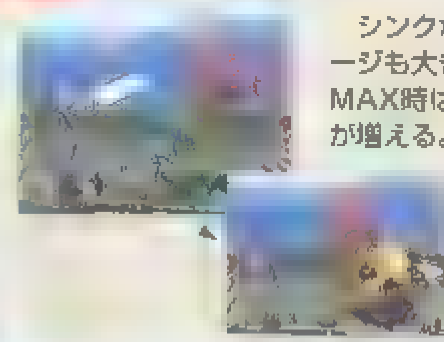


↑空中から間合いを考えて出す。かなり有効な技。

↑いつまでも蹴り続けられる。相手を浮かし続けることも可能。

ライデンブレード
(メーターMAX時含む)
↓↓+特殊攻撃

シンクが相手に向かって突進していく技。ケズリダメージも大きく、連続技につなげることも可能。メーターMAX時は与えるダメージ量が増える。



メーターMAX時



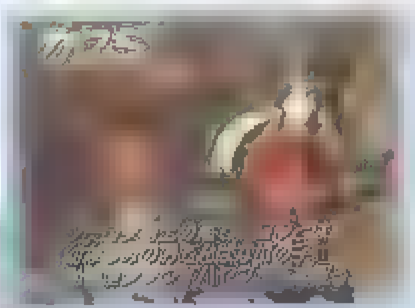
エナジーブレイク
(メーターMAX時)
↓→+特殊攻撃

その2



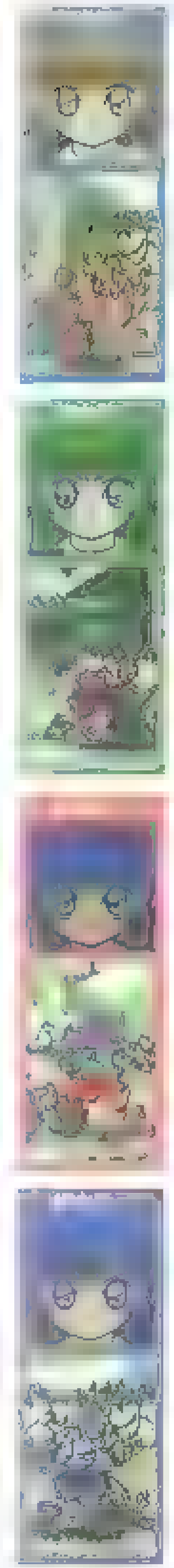
カスミ

KASUMI





クーロン博士の孫娘。リウとは幼なじみでもある。幼い頃に家を飛び出した兄シンを捜して冒険している。シンク用装備「イグニッション・ダガー」を持ち、動物型シンク「ハヤブサ」を駆る。



	地上				空中
弱攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	ジャンプ中 方向キー下入れ
強攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	ジャンプ中









弱1 →弱2 →弱3 →弱4 (→TOTAL 5HIT)

→強① → 強②

→下強① → 下強②

必殺技 スプラッシュエッジ ↓→＋弱or強攻撃(空中可)

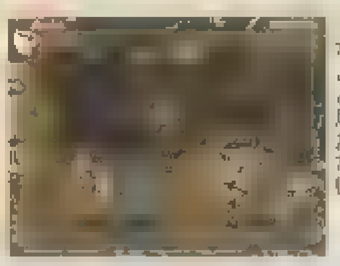
地上　空中

弱

強



弱は2本、強は3本のナイフを投げつける。空中では攻撃判定が広くなるが、どちらも威力は低く、頼れる武器ではない。



↑くらいの間合いだと届かない。

必殺技 ライジングスラッシュ ↓↓＋弱or強攻撃



ナイフを斬り上げながらジャンプして相手を打ち上げる技。弱よりも強のほうがジャンプの高さ、ヒット数などが多い。コンボを伸ばすのに最適な技だ。



↑空中の敵に対しての迎撃技としても使える。



↑スライディングキック（しゃがみ強）からのコンボが有効。

必殺技 ダイビングスラッシュ （ジャンプ中に）↓↓＋弱or強攻撃



コウのバーニングアタックと似た技で、ナイフを下に向けたまま、空中から急角度で斬りつける。これも空中で何回も出すことが可能で、相手を固めることができる。



ハヤブサアタック ↓↓＋特殊攻撃



シンク「ハヤブサ」を相手に向かって突進させる技。威力はさほどないが、ハヤブサは無敵で、ある程度走ると戻ってくる。ちなみに、下段攻撃ではない。



ハヤブサショット （メーターMAX時）↓→＋特殊攻撃



シンクから多数の追尾性の光弾を発射する。威力は高く、その後に追い打ちをかけやすい。別ラインから狙い撃ちするのも安全かつ有効。



イグニッションフレア （メーターMAX時）↓→＋弱強攻撃同時押し

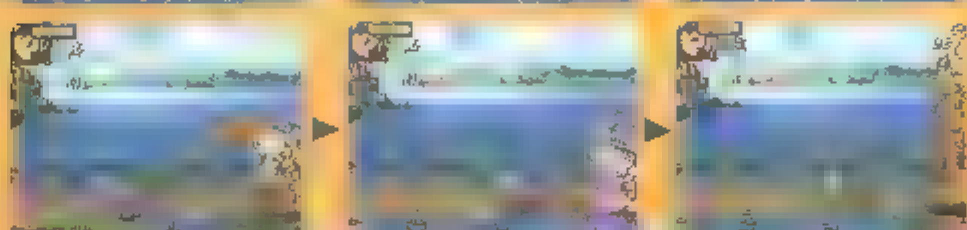


ナイフの火花で爆炎を起こし、敵をなぎ倒す技。威力が高く、コンボ数も増加する有効な技だが、リーチが短いため、連続技の最後にキャンセルで使うといい。

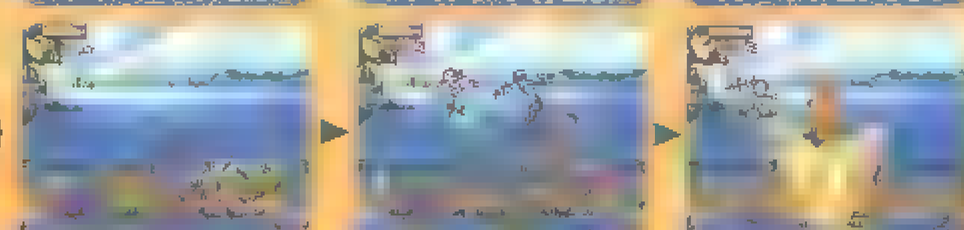


このコンボを使え！

その1

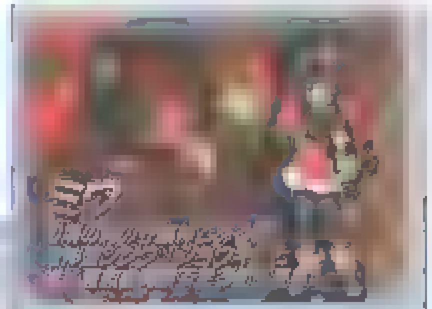


その2



ミウ

MIU







鬼神型シンク
ショウキ

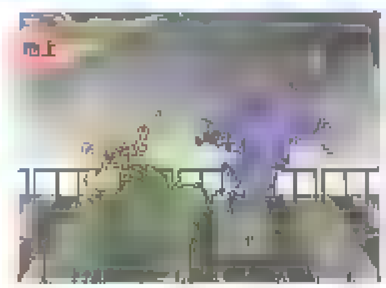
辺境の村で"神の子"と呼ばれている少女。代々、村に受け継がれてきた魔法の杖を使いこなすことができる、唯一の人物。村の守護神・鬼神型シンク「ショウキ」と共に、村の恩人であるクーロン博士に協力する。

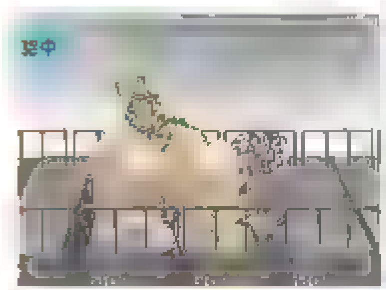


COMMAND LIST

	地上			空中	
弱攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	ジャンプ中
強攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	ジャンプ中

[illegible]ウ[illegible]ジャンプ中の[illegible]攻撃は1種類のみだが[illegible]で空中[illegible]。[illegible]短時間[illegible]ダメージ[illegible]を受けてしまうと、[illegible]てしま[illegible]シンクを召喚するまでは、無防備か[illegible]になる。









COMBO CHART

弱① → 弱② → 弱③ → 弱④ （TOTAL 5HIT）
├→ 強①
└→ 下強①

ダッシュ強① → ダッシュ強②

[illegible]攻撃連係は1か[illegible]できる。[illegible]攻撃[illegible]かわりに[illegible]ダッシュ強攻撃[illegible]することで2段目が出せる。

必殺技 アースクエイク ↓→＋弱or強攻撃



シンクが地面に衝撃を与えると、煙を上げながら地走りのような感じで衝撃波が伝わっていく。連続ヒットするので、相手を固めるのに非常に重宝する。



↑あまり離れていると当たらない。弱 強の差はないぞ。

↑画面端に敵を[illegible]

必殺技 ラリアットコプター ↓↓＋弱or強攻撃



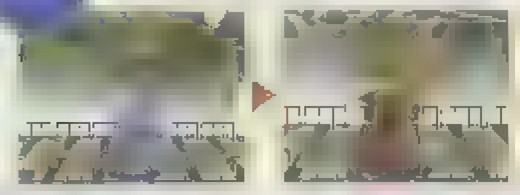
両腕を横に開き、回転しながらジャンプして相手を打ち上げる技。当たり判定が横に広く、ヒット数も多いため、空中の敵にかなり有効だ。



↑腕を開いているため、攻撃判定がとても広いのが特長。

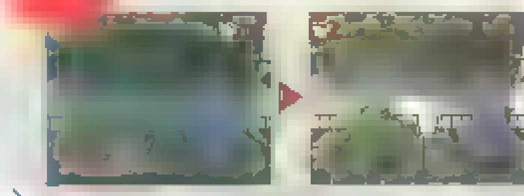
↑コインもガンガン出現。強のほうがヒット数 高度とも高い。

必殺技 ラリアットコプター ジャンプ中に↓↓＋弱or強攻撃



これはちょっと特殊な技で、空中から真下に向かって垂直のドリルキックを浴びせるというもの。また、ジャンプの直後に出して地上の相手に当てると、少し軌道が変化するぞ。

シューティングスター （メーターMAX時）↓→＋特殊攻撃



シンクから追尾性の光の玉を多数発射する。あまり威力はなく、頼れるというほどではないが、別ラインからも狙える点は重宝する。超必殺技とうまく使い分けていこう。

トランプルブレイカー （メーターMAX時）↓→＋弱強攻撃同時押し



相手の位置に関係なく、前方に高速で突進して相手を攻撃し続ける、非常に豪快な技だ。全弾命中すると13ヒットにもなり、与えるダメージ量もかなりのもの。しかも出ている間は、相手の攻撃を無視して突っ切ってしまうため、相手の特殊攻撃などに対しての対抗策にもなるだろう。

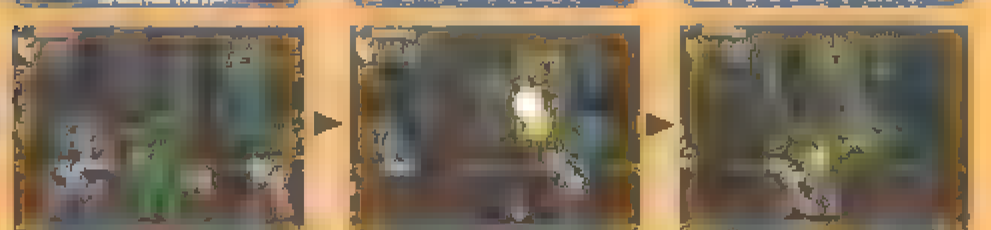


[illegible]

このコンボを使え！

その1

地上連続技

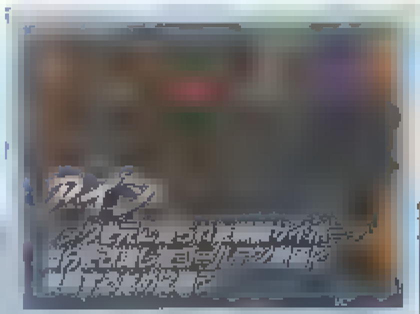


その2



アイン

E I N

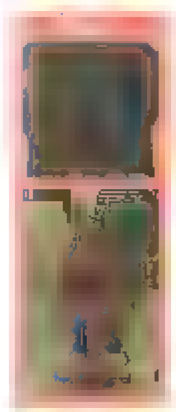




Dr.ファラドが人型シンクをモデルに製造した戦闘用サイボーグの試作品。設計思想と異なり、命令に従わないため廃棄処分になるが、クーロン博士に救われる。修復してもらった恩に報いるため、博士に協力すると同時に、ゴールデン財団への復讐を深く心に刻んでいる。









COMMAND LIST

	地上				空中
弱攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	ジャンプ中
強攻撃	方向キーニュートラル	方向キー前入れ	方向キー下入れ	ダッシュ中	ジャンプ中

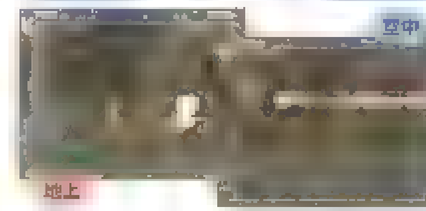
[illegible]





[illegible]

ニュートラル



方向キー下入れ

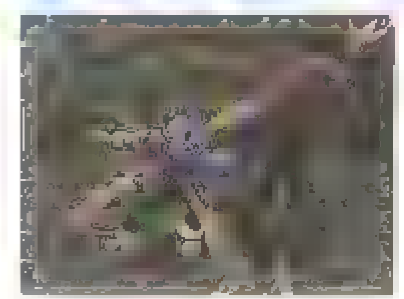


↑特殊攻撃は空中でも発射することができる。[illegible]

COMBO CHART

弱①
├→強① ──→強②
│　　　　　　↑
└→下強①→下強②

[illegible]



グレネードボム

↓→＋弱or強攻撃

どこかから手榴弾のような爆弾を出し、前方に投げつける技。非常に強力な爆発を起こすので、画面端に追い込んだ相手を完全に固めることもできる。

強



1発だけ投げる。リーチが長く連続技につなぎやすい。



斜めに2発投げる。相手に当てやすく



マシンキャノン

↓↓＋弱or強攻撃





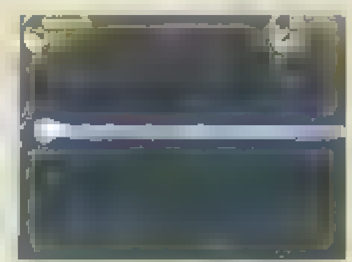
↑ガードされてもケズリダメージはけっこう多い。

その場でショルダーアタックから銃の乱射をする技。強のほうが銃を発射している時間が長く、発射の間隔も短い。しゃがみ強攻撃で浮かせた相手に対して空中で追い打ちをかける、というのが有効な使い方の1つ。

メガバスターショット

（メーターMAX時）
↓→＋特殊攻撃





持ちのいい音がする。

特殊攻撃をパワーアップさせたような技で、横方向に極太のレーザーを発射する。射程距離は無限で、画面の端から端でもバッチリ届くぞ。また、ケズリのダメージも多く、遠距離戦では重宝する技といえるだろう。

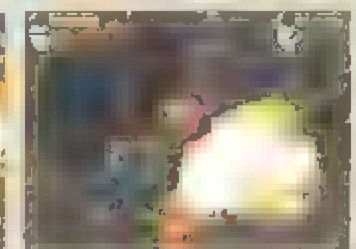
ダブルファンファイア

（メーターMAX時）
↓→＋弱強攻撃同時押し

非常に強力な集中弾を浴びせる技。リーチはなく、連続技の最後につなげるような使い方になるが、その威力たるやすさまじく、ガードされてもHPを4分の1削る。







このコンボを使え

その1



その2





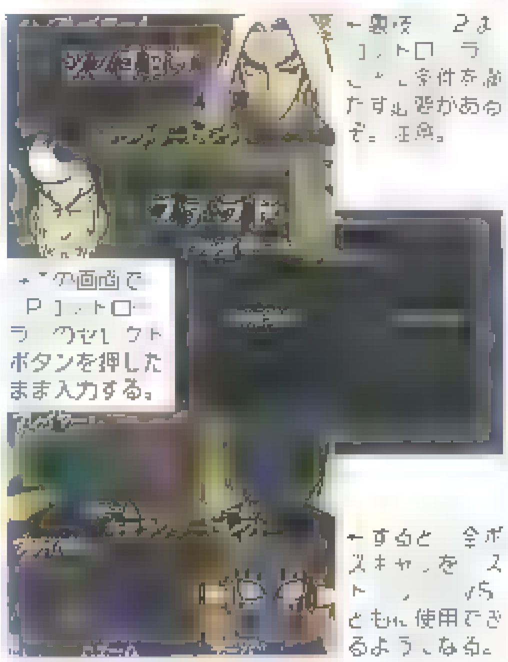
裏技 スペシャル

URAWAZA SPECIAL



ボスキャラクターが使用できる!!

裏技1	…モードで ボスキャラを使う	ストーリーモードを、主人公キャラ4人全員でクリアする
裏技2	VSモードで ボスキャラを使う	ボスキャラクターでストーリーモードをクリアする
裏技3		オプション画面で1Pセレクトボタンを押しながら、↑、↓、→、←、□、×、△、



←裏技 2は …なる必要があるぞ。注意。

←この画面で 1Pコントローラのセレクトボタンを押したまま入力する。

←すると 全ボスキャラを ストーリー VSともに使用できるようになる。

ストーリーモードを主人公キャラ全員でクリアすると(コンティニュー可)、ストーリーモードで全ボスキャラを使用できるようになる。さらにストーリーモードでボスキャラを使ってクリアすると、そのボスキャラをVSモードでも使えるようになる。裏技3のコマンド入力でも全キャラ使えるようになるが、セーブはできないので注意。



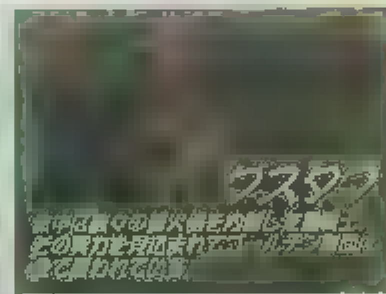
…メカが使える。



グスタフ

五人衆・傭兵

GUSTAV





「アーク・プロジェクト」遂行のため、Dr.ファラドが呼び寄せた傭兵。重量級パワードスーツを装備している。さまざまな重火器が扱えるため、その能力は計りしれないが、なぜかセンカにだけは頭が上がらないようだ。

アームバズーカ　↓→+弱or強攻撃(空中可)



腕からミサイルを発射する技。地上では弱が1発で強が2発。空中は両方2発だが、弱は横方向に、強は斜め下に飛ぶぞ。

イリミネートチャージ　↓↓+弱or強攻撃



ヒジ打ちしながらジャンプして相手を打ち上げる技。見た目は地味だが、威力も地味(笑)。

エネルギーランチャー　メーターMAX時 ↓→+特殊攻撃



追尾性の光弾を多数発射する。威力は低く、撃つ瞬間にスキがあるが、別ラインから狙えるのはいい。

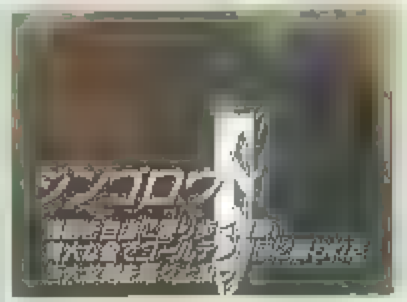
このコンボを使え



ジンゴロウ

五人衆・サムライ

JINGOROH



遥か東方の国から来た剣豪。剣の腕を買われ、ゴールデン卿の剣客となるが、Dr.ファッドの進書により五人衆の1人に選ばれる。彼の持つ愛剣「カネサダ」は、Dr ファラドが特別に開発したものだ。



狼牙月光斬 ↓→+弱or強攻撃



上段から高速で斬り下ろす技。弱は1発、強なら3ヒットする。あまり使える技ではない。

地擂昇龍斬 ↓↓+弱or強攻撃



ダッシュ横斬りからのジャンプ斬り上げ。弱なら2、強で当てると最大で5ヒットになる。

鳳凰閃光斬（ほうおうせんこうざん） ジャンプ中に↓↓+弱or強攻撃



ジャンプ中に刀を横に伸ばし、その体勢のまま斬り下ろす。ガードされてもケズリダメージが多い。

獅子吼 メーターMAX時 ↓→+特殊攻撃



刀を振り上げ、追尾性の光の玉を数発同時に発射する。当たった相手はダウンするぞ

このコンボを使え!



センカ

五人衆・仙術士

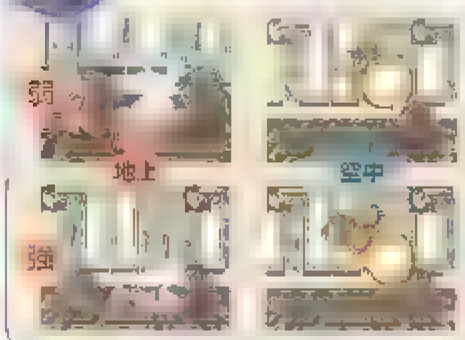
S E N K A





五人衆の1人で、仙術師。体術と仙術に長け、素早い動きで相手を惑わしながら、巨大なハリセンで攻撃するのを得意としている。姉御肌の美女。グスタフのアネキ分。

旋風衝撃破　↓→+弱or強攻撃(空中可)



地上では風を起こし、空中で出すと斜め下に向かって爆風を飛ばす。ちなみに地上・弱は、ガードさせたほうがダメージが多い。

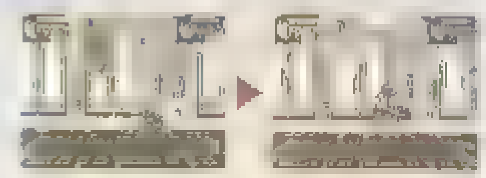


必殺技　大鵬炎舞(弱)／炎爆地揮(強)　↓↓+弱or強攻撃

ハリセンから爆風を起こす技。弱は、ショートジャンプしてからの小爆発、強は立ったままの大爆発だ。

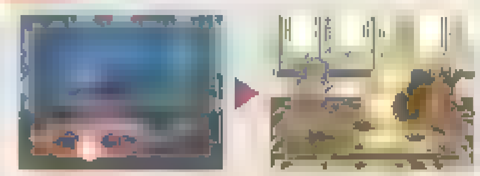


必殺技　燕雀連舞（えんじゃくれんぶ）　ジャンプ中に↓↓+弱or強攻撃



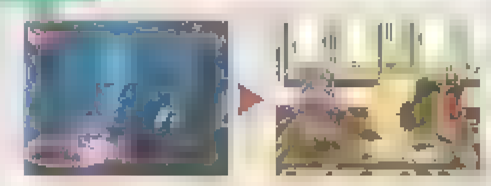
空中をゆっくり跳ぶことのできる特殊な技。攻撃し続けている限り、ずっとジャンプしていられる。

爆呪光撃弾　(メーターMAX時)↓→+特殊攻撃



地上から多数の光の玉を作り出し、相手に向かって飛ばす。追尾性で、威力もあるので使える技だ。

烈風衝撃破　(メーターMAX時)↓→+[illegible]



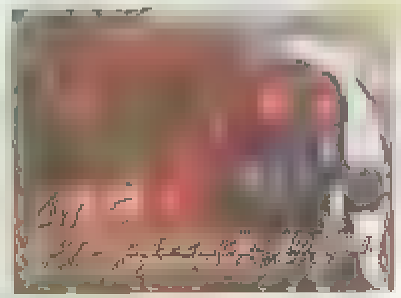
上に高く伸びる竜巻を作り出して飛ばす。風起こし必殺技の強化版、といえる。威力がけっこう高いぞ。

跳び込みジャンプ攻撃からの地上連続攻撃→必殺技や、風起こし必殺技からのダッシュ攻撃→超必殺技など。

ムドウ

五人衆・呪術師

M U D O H



Dr.ファラドがその能力を認め、莫大な金で雇った謎の呪術師。五人衆の1人で、正面から戦うよりも、呪術による幻惑攻撃を得意とする。妖しげな術で相手を煙に巻く。





怨毒殺(弱) 怨命殺(強) ↓→+弱or強攻撃





↑バイタリティが出現する呪術。回収して回復する。

腕から気弾を発射する技。相手にヒットすると、弱ならさらに体力を減らし、強は、相手の体力を自分専用の回復アイテムに変えるぞ。

怨時殺(弱) 怨動殺(強) ↓→ ジャンプ中に+弱or強攻撃





↑[illegible]するため、ちょ[illegible]い。

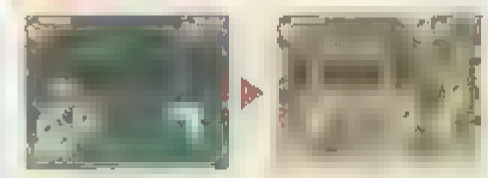
地上での飛び道具と似ている。弱がヒットすると、さらに相手の体力を少しずつ奪い、強が当たると、相手が約2秒間動けなくなるぞ。

砕駆炉怨殺 ↓↓+弱or強攻撃



回転しながら上昇し、相手を打ち上げる技。弱はほぼ真上に、強は斜め方向に跳び上がる。

冥天怨殺 (メーターMAX時) ↓→+特殊攻撃



地面から岩を多数出現させて、飛ばして相手にぶつける技。見た目はハデだが、あまり威力はないぞ。

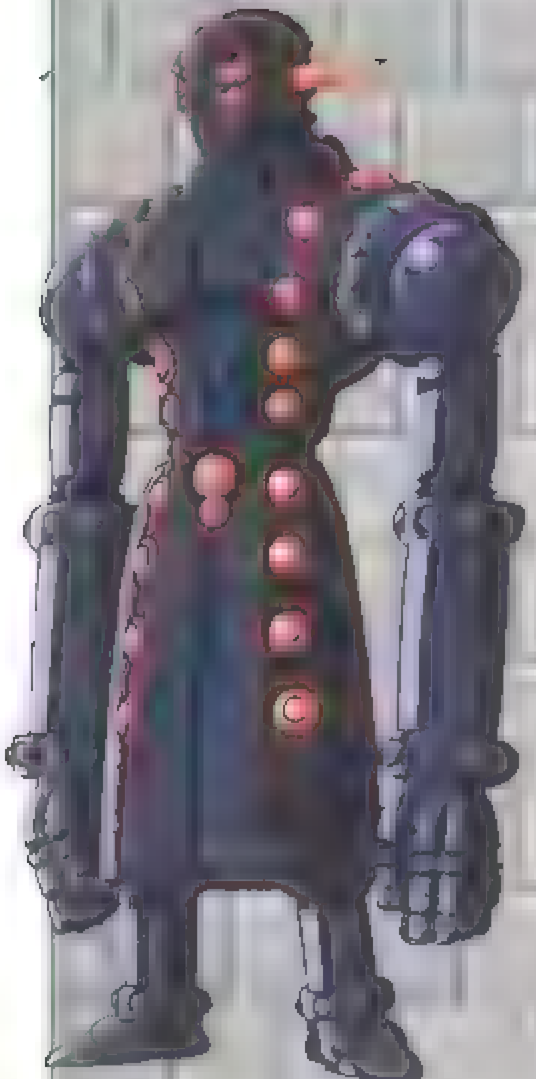
ジャンプ攻撃から地上連続技→必殺技が基本。ジャンプ飛び道具で固めてからコンボを入れるのもいい。

ツヴァイ

五人衆・戦闘サイボーグ

ZWEI







さまざまな内蔵兵器を使って攻撃する。Dr.ファラドが人型シンクをモデルに製造した戦闘用サイボーグの最終形態。感情がなく、冷徹。主人であるDrファラドの命令にのみ、従うようにプログラミングされている。

アームボマー ｜ ↓→＋弱or強攻撃



腕から爆弾を飛ばす技。弱は上方向に1発、強は横方向に2発連続で発射する。おもに強を使って、相手を固めていく。

ガトリングキャノン ↓↓＋弱or強攻撃



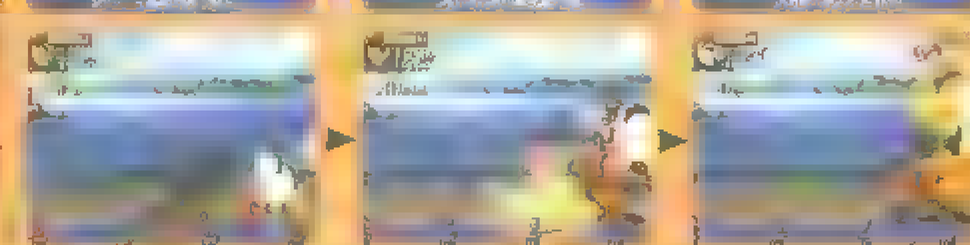
腕から弾丸を連射する技。弱は短く、強なら発射間隔も短く、ケズリダメージも多い。

ヘルファイア メーターMAX時 ↓→＋特殊攻撃



広範囲の爆発を起こして相手を爆破する技。攻撃範囲かなかなか広く、少し離れた相手にも狙える。

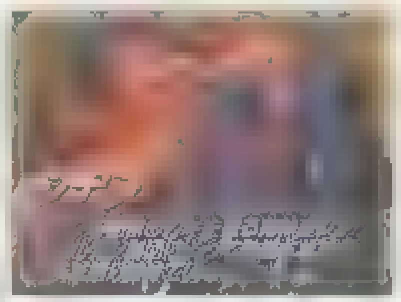
このコンボを使え



シデン

発掘された謎のシンク

SHIDEN



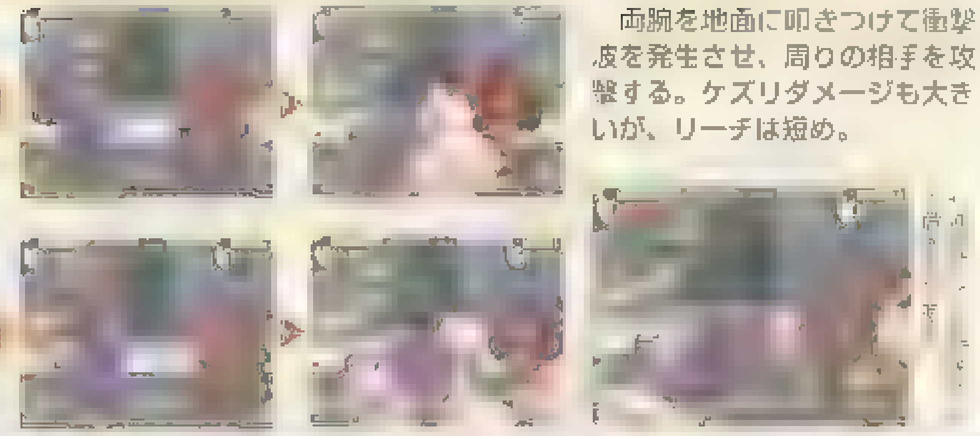


「アーク」に眠る莫大な財宝のカギを握る鬼神型シンク。ゴールデン財団に発掘され、研究が進められているが、いまだ永き眠りから目醒めてはいない。恐るべき破壊力を秘めたシンク。4枚のタブレットが起動のカギらしい。

アースクエイク　↓→+弱or強攻撃

弱

強



両腕を地面に叩きつけて衝撃波を発生させ、周りの相手を攻撃する。ケズリダメージも大きいが、リーチは短め。

トランスフォームアタック　↓↑+弱or強攻撃



回転しながら上昇し、相手を攻撃する。ただし背の低い相手には、空中でしか当てられない。

メガサンダーインパクト　メーターMAX時 ↓→+特殊攻撃



両腕を開き、左右の手から、それぞれ異なる性質を持つ、追尾性の光の玉を発射する。

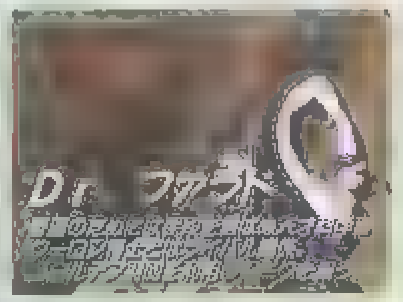
このコンボを使え



Dr.ファラド

悪の科学者

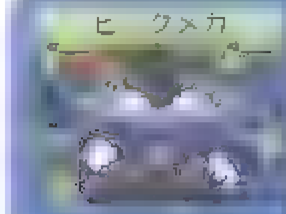
Dr. FARAD



クーロン博士に並び称されるシンク研究の第一人者。ゴールデン財団のシンク研究機関でさまざまな遺跡の発掘・研究を続け、隠された「アーク」の秘密を知る。ゴールデン卿をそそのかして「アーク・プロジェクト」を立案、その責任者を務め、野望のために財団を影で操る。クーロン博士とは、若い頃からのライバル関係。



ビッグメカ



必殺技 ファラドビーム ↓→＋弱or強攻撃

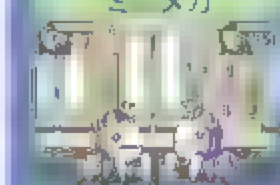


威力の非常に大きいレーザーが唯一の必殺技だが、身長の低いキャラには当たらない。



主に有効な相手
グスタフ シンイチロウ
ノヴァイ シェン ファラドなど

ミニメカ



スタートボタンを

必殺技 プレゼントボム(弱) プチメカボム(強) ↓→＋弱or強攻撃



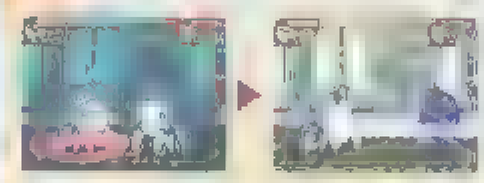
ミニメカの中から2種類の特殊弾を発射する。弱は相手を爆破し、強は敵の体にとりついてから爆発して、ダメージを奪う。強のほうが射程距離は長いぞ。

必殺技 バタフライジャブ ↓↑＋弱or強攻撃



メカが羽ばたきながら跳び上がり相手を打ち上げる技。強だとかなりのヒット数になるぞ。

ファラドビーム メーターMAX時 ↓←＋特殊攻撃



ミニメカから、極太レーザーを発射する技。遠距離からでも届くので、たまったらすぐに使っていこう。

ビッグメカはレーザーで固めるしかない。ミニメカは、強飛び道具で固めた相手に対して連続技をかける

ジン
コウのライバル
J I N





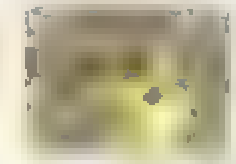
カスミの兄でクーロン博士の孫に当たる。博士に反発して家出したところをDr.ファラドにそそのかされ、ゴールデン財団の一員となる。Dr.ファラドに操られているように見えて、その真意は謎。非常にクールで、幼なじみのコウとは正反対の性格。攻撃型シンク「シンデン」を駆る。

ライトニングショット ↓→+弱or強攻撃





コウの技と同様にボタンを押しっぱなしでタメが効く。エネルギーも増加していくぞ。



ライトニングラッシュ ↓↓+弱or強攻撃



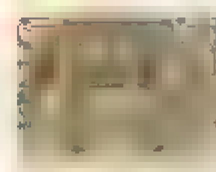
蹴り上げながらジャンプして相手を打ち上げる技。打ち上げたあとに空中でさらに追い打ちも可能。

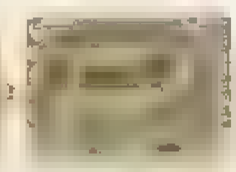
ライトニングアタック ジャンプ中に↓→+弱or強攻撃



空中から急降下して蹴りを浴びせる技。連続で何回でも出し続けられるので、ボス戦で重宝する技だ。

シンデンサイズ ↓↓+特殊攻撃





メーターがMAXの時



シンクが回転しながら突っ込む技。MAX時はリーチが短いので、敵の近くで発動しよう

エナジーブレイク メーターMAX時↓→+特殊攻撃



コウのものと似ている。シンクから追尾性の光の玉を多数、発射する。ラインの違う敵にも有効だ。

コウとほぼ同じ種類のコンボでOK。シンクを使ったMAX技を、コンボの最後にからめるのもいいだろう

緊急エコロジー企画

エリアルGP



ゲームのことならカモン
クリア博士(81)進化中

ハーイ！わ[illegible]じゃよ。"エリアル"とは「空中の」という意味じゃ。いかにして相手を浮かし続けるか。そこがキモです。全国43都道府県からの参加者[illegible]競ってもらったじょ！

エリアルグランプリ レギュレーション

- 条件はナシ
- とにかくヒット数をかせぐ
- なるべく極悪非道系コンボでボスキャラを相手に競う

総ヒット数CLASS優勝　アイン/121HIT



それでは、いきなり優勝者の発表じゃ。浮かし続ける、というよりも"一瞬の輝き"が光ったのがアインじゃ。連続ボムの固める性能も優れておるが、なによりも敵が集中したところに、超必殺技をメガヒットさせると、100HITを越える恐るべき連続技が容易に可能、というあたりがすばらしいと思うんだよね。

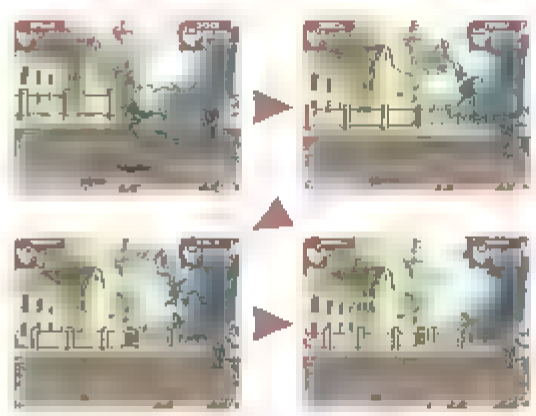


[illegible]、コンボを決めてから超必殺技。コインがざくざくで、ヨダレがくそ[illegible]たそなもし。

残虐エリアルCLASS優勝　コウ, ジン／半永久



相手を一方的に攻撃し続けるコンボ性能において、非常に優れているのが、コウとジンの空中必殺技「バーニングorライトニングアタック」。相手の起き上がりにタイミングよく当て続ければ、相手がガードしようがしまいがダメージを与え続け、一度浮かせたら30ヒットは軽いじゃろ。





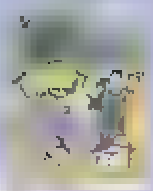
敵兵士ワンポイント攻略

さて、いよいよストーリーモードの攻略に入るわけだが、その前に、ストーリーモード中に出てくるザコキャラクターの攻略法を、それぞれお伝えしよう。各ステージ攻略時の参考にしてほしい。

地上人間型敵

紫兵／青兵

出現ステージ2、4、7



[illegible]

棒術兵



[illegible]

出現ステージ1、2

緑兵

出現ステージ1 3 5 6

[illegible]





赤兵

出現ステージ1 6

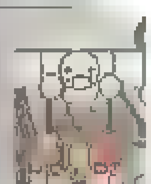


[illegible]

黒兵

出現ステージ7

[illegible]



空中飛行系敵

無人兵器

出現ステージ1

上空から集団で飛来し、高度を下げて[illegible]くる。早めに片づけないとやっか[illegible]。ただし、耐久力は高くない。



人型系

出現ステージ7

背中にバックパックを背負って、すば[illegible]弾を投げ始めると非常に手強い[illegible]の無敵時間を[illegible]用して倒そう。



大型敵

ブルドーザー

出現ステージ4

ステージ4にしか登場しない敵で、3台以上まとまって攻撃してくる。防御力は低く、正面からでもラクに倒せるが、シ[illegible]



人型ロボット

出現ステージ4 5

[illegible]



タンク系

出現ステージ1 7



[illegible]攻撃から入れば問題ない。2台同時に出てきたときは、はさまれないよ[illegible]

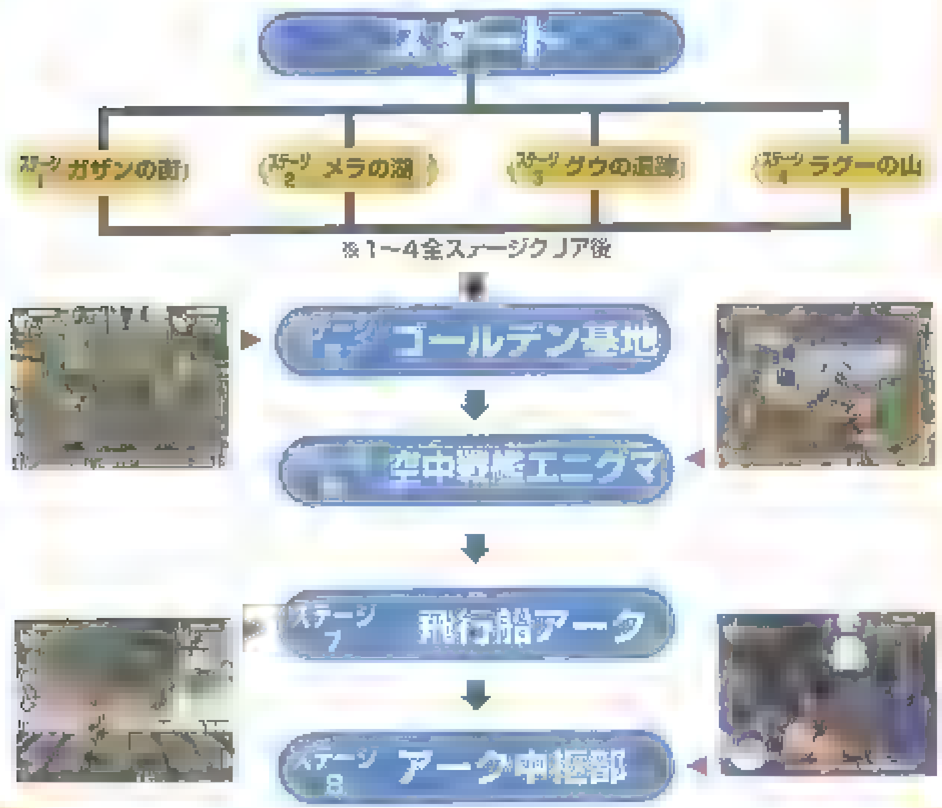


チャート式

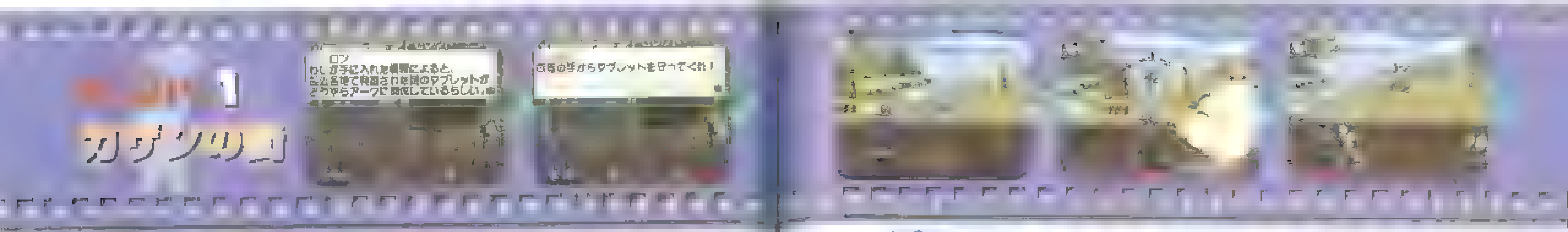
ストーリーモードの流れ

ストーリーモートの流れは、以下のようなルートで構成されている。1～4ステージはどこからでもスタートすることができ、4面ともクリアしてから、以降の面に突入することになる。









まずは小手調べ。連続技の練習ステージ!!

エリア1 街入口

第1攻撃隊 緑兵×6

いつもは活気あふれるカザンの街に、タブレットを狙うゴールデン財団の兵が送り込まれている。最初のステージだけあって、弱い相手ばかり。連続技の練習に最適だ。



↑ステー[illegible]の緑兵は、あまり攻撃してこない。

↓連続技の練習でもして[illegible]とりあえず小手調べ、としこ[illegible]。



第2攻撃隊 緑兵×4

緑兵6人の第1攻撃隊を片づけたら、ある程度スクロールさせると、ふたたび、第1攻撃隊とは異なり、緑兵が4人同時に登場してくる。攻撃も激しくなく、連続技のつなげかたの練習相手にちょうどいいぞ。ちなみに、手前ラインと奥ラインの間にある箱は、壊すことはできないので注意。



←あまり攻撃も激しくな[illegible]、しゃがみ攻撃だけでも倒せる。

第3攻撃隊 緑兵×2、赤兵×2

さらに画面をスクロールさせると、今度は緑兵2人に赤兵を2人含んだ、第3攻撃隊が現れる。前方と後方からはさみこむように登場するので、とりあえず自分のやりやすい位置どりに持ち込んで闘うのがいいだろう。しゃがみ攻撃だけでは押し切られてしまうこともあるので、ジャンプ攻撃も使っていこう。



←[illegible]まとまってくると攻撃・防御力ともに上がるぞ。

中ボス 棒術兵×2

第3攻撃隊までを片づけると、エリア1の中ボスとして、棒術兵が2人現れる。おもにジャンプしながら棒を叩きつけてくるが、こちらもジャンプ攻撃で迎撃すれば、たやすく打ち落とせる。地上戦でも、かなり近づかないと攻撃してこないので、カンタンに倒すことができるが、距離を開けすぎるとダッシュ攻撃を仕掛けてくることがある。



↑ジャンプ攻撃[illegible]



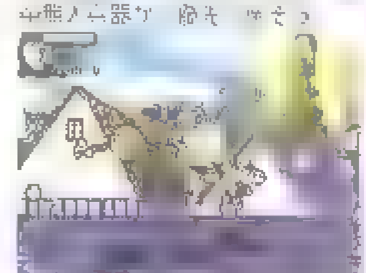
↑間合いを開けすぎ[illegible]ちょっと危険。でも、攻撃を受けても[illegible]ダメージは受けないの[illegible]

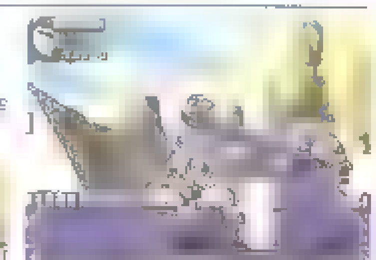
エリア2 市街地

第1攻撃隊 赤兵×2、空中無人兵器×2

舞台は市街地。大きな建物の屋根の上のようなところでの闘いとなる。まず、第1攻撃隊の構成は、赤兵2人＋無人の飛行兵器が2機、ほぼ同時に来る。無人兵器を先に倒さないと、空中から射撃してきてやっかいだぞ。赤兵は、無人兵器を攻撃するときに、勝手に巻き込まれてくれる。

↓敵部隊[illegible]空中無人兵器が[illegible]





↑無人兵器の[illegible]空中からの射撃がや[illegible]ジャンプ攻撃や空中技で倒す。





赤兵×4、空中無人兵器×2

第1攻撃隊を倒すと、引き続き、同じ組み合わせの敵部隊が登場する。こんどは無人兵器が先に、上空の右と左から出現するので、すぐにハイジャンプ(方向キー↓、↑)してジャンプ攻撃で空中コンボに持ち込むか、空中投げで続く赤兵を巻き込んでいくといいだろう。無人兵器は2機とも優先で倒すこと。



←上空からの射撃はかなりうっとうしい。すぐさま迎撃せよ。

中ボス 緑タンク×1



↑前方からの地上攻撃には強いタンク系ボス。





↑ジャンプからのコンボでゴールドをかせごう。

第2攻撃隊の討伐後、エリア2の中ボスとして、緑タンクが1台登場する。P.65の攻略どおり、地上・正面からの攻撃は、両腕の鉄球攻撃で相殺されてしまいやすいため、ジャンプからの技で攻撃するように。ジャンプ攻撃→しゃがみ弱攻撃→立ち弱攻撃コンボ→必殺技、といった連係を使っていこう。タンクを倒すと、ボスのグスタフが現れる。



グスタフ!?

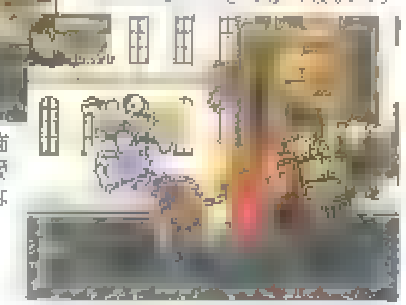
エリア3 市街地

[illegible] 茶タンク×1、緑兵×2、空中兵器×1

エリア2最後のグスタフは、一瞬現れるだけでまだボス戦にはならない（ちなみにグスタフによる射撃は、ダメージにはならない）。後方から無人飛行兵器と緑兵、前方からエリア2中ボスと同型の茶タンクがやってくる。セオリーどおり、無人兵器を優先で破壊したいところだが、こちらがジャンプすると、タンクもジャンプしてくるので注意。



↑タンクのジャンプ攻撃は強い。しかし、無人飛行兵器を優先で倒さないと、収拾がつかなくなってしまう恐れがある。



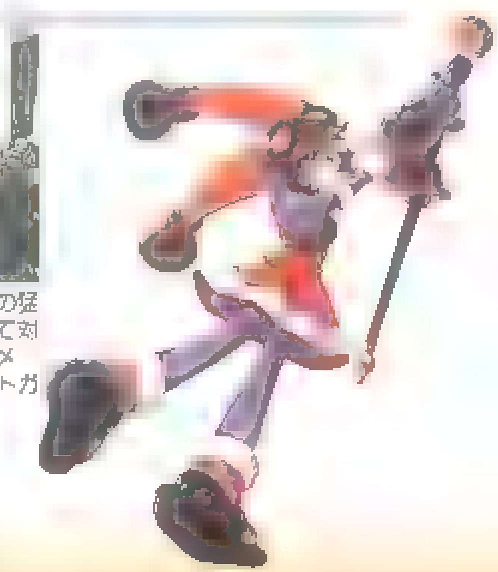
↑[illegible]く。空中投げから[illegible]をうまく使おう。

[illegible] 茶タンク×1、緑兵×2、空中兵器×1

第2攻撃隊は、第1隊と同じ構成なのだが、攻撃の切れ目がない。スクロールさせなくても、次の攻撃隊が切れ目なく現れるのだ。そして1隊も2隊も、タンクを破壊するまでは、他のザコが次々と現れるため、早めにタンクを片づけないと、手こずることになる。最優先の無人飛行兵器を攻撃すると同時に、タンクも攻撃するのは大変だ。

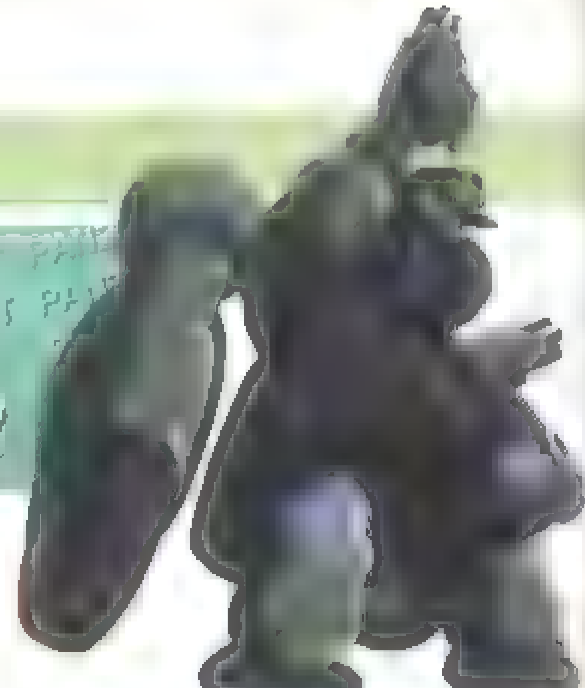


↑初めて訪れることになる敵の猛攻。ムダのない連係攻撃を使って対処していかないと、思わぬ大ダメージを受けることになるぞ。オートガードもうまく利用しよう。



STAGE 1

BOSS グスタフ



ミサイルを警戒しつつ懐へ跳び込んで戦え！

ステージ1のボスは、重装機兵のグスタフ。どうやらカザン攻撃部隊のボスらしい。図体がデカく、攻撃しやすいようにみえるが、胸からのミサイル攻撃や強攻撃、また必殺技が強力なため、単純に跳び込んで攻撃しようとするのは危険だ。

攻略戦法はこれだ！



←正面からの攻撃は禁物。ただのジャンプ攻撃も止められやすいので、二段ジャンプで跳び込もう。



←背中を跳び越えるようにジャンプ攻撃を当てて、空中コンボから地上コンボへキャンセル必殺技とつなごう。

この攻撃に注意！

コマンド技：アームバズーカ



胸からのミサイル攻撃は、当たると爆風を起こしてダメージとともに身動きがとれなくなってしまう。ジャンプからのミサイルを避けるんだ。

地上投げ技



近距離での強攻撃の連打。特殊な射撃攻撃で、近距離で喰らうと連続でダメージを受けてしまう。間合いに入らないよう要注意だ。

登場シーン

勝利後





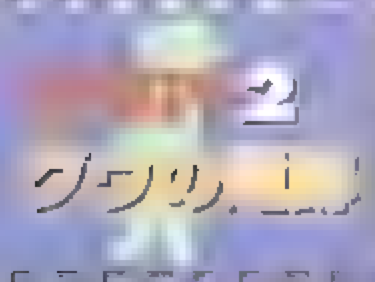
STAGE 2

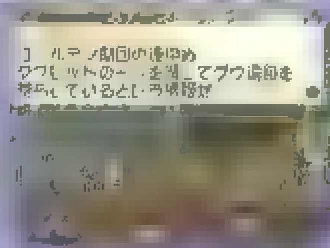


TARGET BOSS JINGOROH

グウの遺跡















遺跡での戦い。貴重な文化財にキズをつけるな!!

エリア1 ステンドグラス回廊

(紫兵×2, 赤兵×1, 棒術兵×1)×3セット

投げ技に注意するべし!

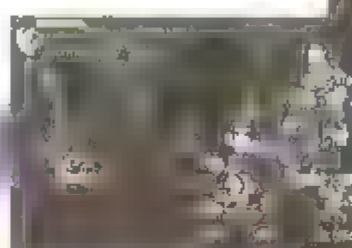
古代文明の遺跡が舞台のステージ2。エリア1は、ステンドグラスがはめられた謎の回廊。第1攻撃隊は、初登場の紫兵2人と赤兵1人、そしてステージ1－1に中ボスとして現れた棒術兵が1人、の組み合わせだ。このエリアでは、この組み合わせの部隊が3セット現れるぞ。ステージ2ということで、敵のレベルも上がっているので注意しよう。





→敵の反応速度も上がっており、正面から無防備に接近していくと







→エリア1最後の第3攻撃部隊を片づけると、中ボスとの対決となるぞ。

中ボス 黄タンク×1



回廊の最後に突き当たると、大きな顔の像がカベにはまっている。その中から突然中ボス・黄タンクが飛び出してくる。このタンクの両腕についている武器は、今までのタンクと異なり、ドリルとアームとなっている。攻略法は今までのものと同じく、ジャンプで頭上から攻撃して地上コンボ→キャンセル必殺技→エリアル(空中)コンボにつなげていけばＯＫ。ダッシュからのドリル攻撃にだけ注意。

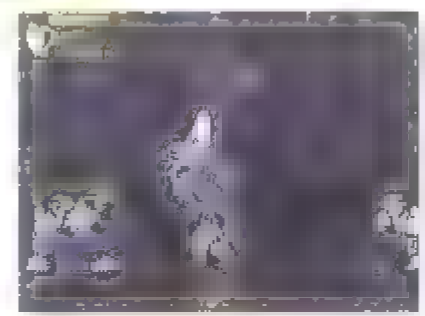


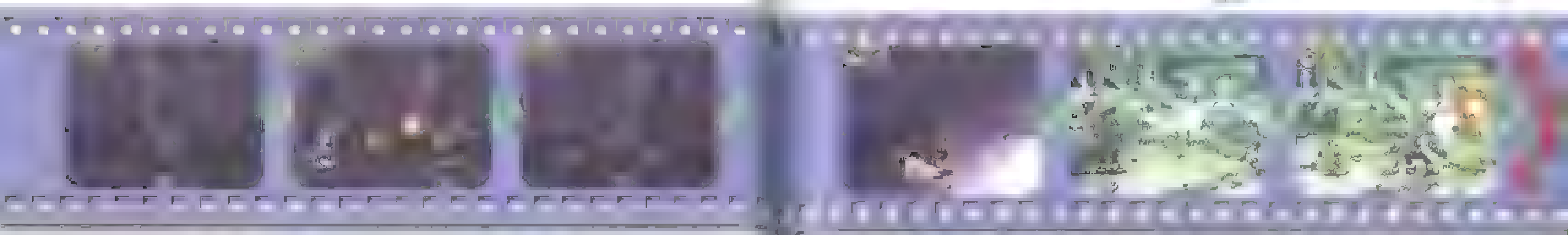


エリア2 地下道へ…

青兵×4

中ボスを倒し、カベの穴の中に入っていくと、そこには不気味な下水道のような空間が広がっている。ここには、初登場となる青兵が4人待ち受けている。ヘルメットをかぶり、ヘッドライトを着けているところをみると、ここでタブレットを探索していたのかもしれない。





地下1段目 青兵×2、黄ドリルタンク

第1攻撃隊を倒すと、画面がスクロールできるようになり、地下1段目への段差へ下る穴が現れる。ここに降りると地下1段目に行ける。地下1段目には、青兵が2人と、右から黄ドリルタンクが1台現れるぞ。


↑地下水道内部は、特殊な段差構造になっている。

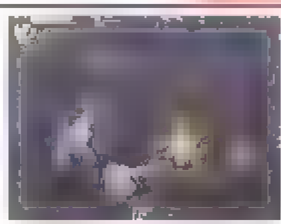

↑青兵は問題ないが、地上で闘っていると危険。




←ドリルタンクのダッシュ攻撃を警戒し、ジャンプ主体で闘おう。

地下2段目 青兵×1

1段目からさらに降りた地下2段目には、青兵が1人だけいる。そして奥ラインの右には、アイテムの入った木箱が2つ並んでいるぞ。青兵は軽くジャンプからのコンボで片づけて、ライン移動してアイテムを回収しよう。中にはバイタリティアイテムが、入っていることが多い。


←青兵はサクッと破壊してしまおう。


←HPが少ないときは先に回収する。

地下3段目

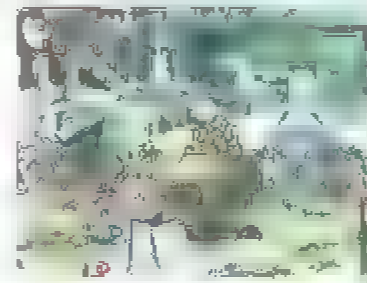
さらに下へ降りた地下3段目には、敵はいない。右の明るい方向へ進めば、外へ出られるぞ。

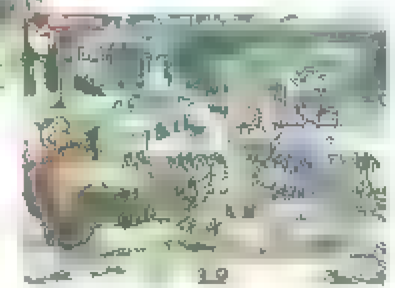


エリア③ 遺跡中央部

（紫兵×3、棒術兵×1、黄タンク）×3セット

外へ出ると、そこはグウ遺跡の中央部。ここで敵は最後の猛攻をかけてくる。紫兵が3人と棒術兵が1人、黄ドリルタンクが1台、の大編隊の組み合わせが、3回連続で登場。やっかいなのはタンク。ダメージを受けすぎないよう慎重に闘おう。

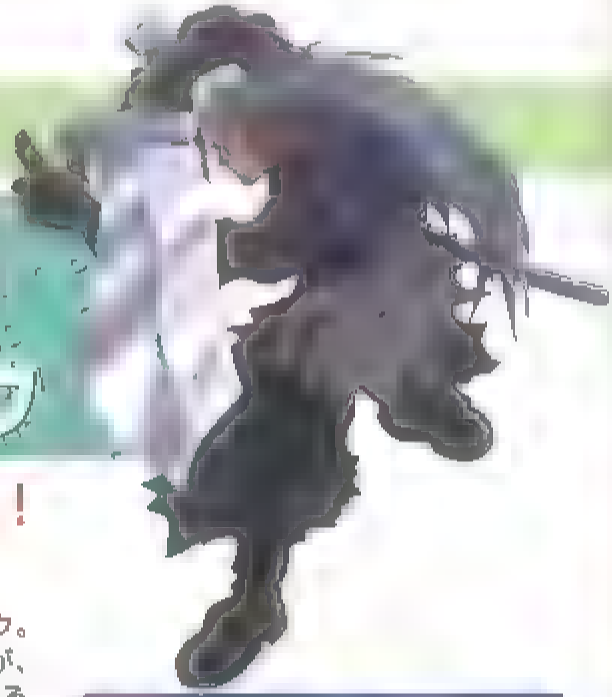

←第1の部隊を倒すと、すぐに部隊が出現する。


←こちらの攻撃が弾かれてしまうと、敵の反撃を食らってしまう危険がある。


←3セットをクリアすれば、ボスの「ワイ」の闘いが始まる。



B [illegible] ジンゴロウ



ゴリ押しのパワフル剣客！ 間合いを離して闘おう

諸国を旅する日本の剣豪・ジンゴロウ。ゴールデン財団にやとわれている身だが、強い相手と闘うのが生きがいなのか、やる気マンマンで挑んでくる。巨大な剣を活かした強引な狼牙月光斬が強力で、瞬時にふところに飛び込んでくる強敵だ。

[illegible]戦法はこれだ



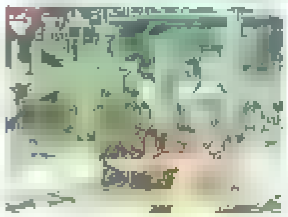
←前方からの攻撃は[illegible]、2段[illegible]で[illegible]攻撃[illegible]コンボに持ち込む。



←攻撃力はかなり高いジンゴロウだが、[illegible]こちらの連[illegible]攻撃が入ると[illegible]反動で動けなくなる[illegible]。

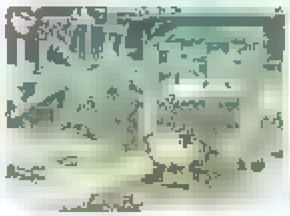
[illegible]この攻撃に注意

コマンド技：狼牙月光斬

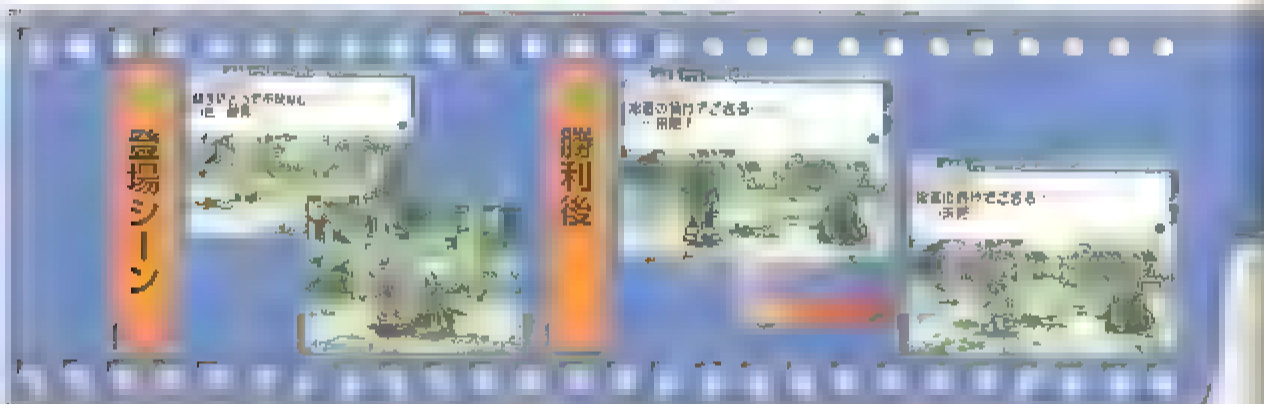


やはり狼牙月光斬が非常[illegible]強力だ。中間距離から[illegible]斬りつけてくるので、回避[illegible]。[illegible]では接近して闘ってはいけない。

カウンター攻撃



強いのは狼牙月光斬だけでなく、こちらの[illegible]攻撃に対してカウンター攻撃で斬りつけてくるのが[illegible]モノだ。とにかく前方[illegible]の攻撃が強い。







敵の船から船へと渡り歩いていく…

エリア1 桟橋上での戦い

(緑兵×4、赤兵×1)×3セット

そろそろ敵の攻めがキツくなってくるぞ!!

伝説の生物メラが棲むといわれる湖が舞台だ。常に水上でのバトルが繰り広げられるぞ。第1～3攻撃隊は、完全に同じ組み合わせの部隊になっている。緑兵が4人と赤兵が1人。今までと同様、地上から攻撃を仕掛けず、なるべくジャンプ攻撃から入って、コンボに持ち込もう。



↑ど の部隊 出てくる 兵と 赤兵 ま く ダナを 音 て 攻 撃 と 遊う。



↓しかし攻撃パターンは同じ。安心して、今まで通りの攻略 で 。



← ャ プするとつられて跳んでくるので、空中投げで他の敵を 。



↑第3部隊のとき 、 アイテム木箱が 2つ積まれ る。



中ボス 緑タンク×1

エリア1の中ボスは、もうすっかり戦い慣れた緑のタンク。財団のタブレット探索船の警備をしているらしい。HPゲージは短いので、サクサクッとエリアルコンボ連発で倒してしまおう。正面からの攻撃を避け、ジャンプして、運転している敵兵を斬りつけるような感じで問題ない。



↑画面の上から、 タンク



↑正面から攻撃 て





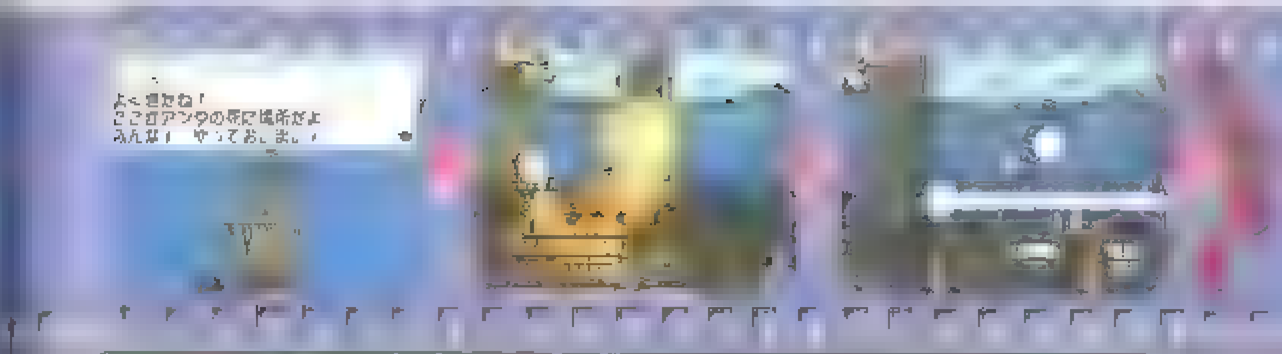
エリア2 船上戦

緑兵×2、赤兵×2

船の上に飛び移ってからの、ゴールデン財団の兵との戦いだ。船の甲板を右方向に進んでいく。エリア2スタート直後、左にアイテム木箱が1つある。敵が破壊してしまう場合が多いので、画面が切り替わったらすぐに左にダッシュして、中身のアイテムを取るべし。

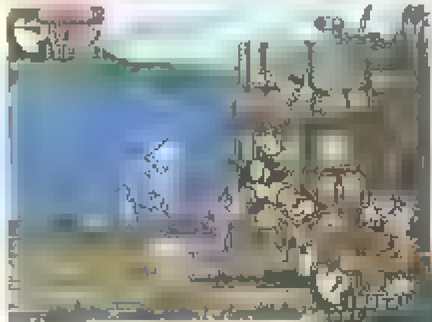






(緑兵×2，赤兵×2)×2セット

第１隊を全滅させると、さらに同じ構成の第2隊が現れ、右奥にアイテム木箱が縦に2つ積まれている。この木箱の中身はバイタリティと赤クリスタル。HPが少なければ先にとってしまってもいい。第2隊を倒すとさらに第3隊が現れるぞ。



←〔　ダナを写した時間図の〕いでたちの緑兵と赤兵。だんだん敵の反応が速くなってきているので、技の空振りはしないように注意せよ。



→第2隊を片づけても、途切れることなく同編成の第3攻撃隊が現れる。



←アイテム木箱の中身は　バイタリティと赤クリスタル。先に取るか後で取るか考えて。

中ボス　緑タンク×2

中ボスは、緑タンクが2台同時に登場。HPゲージも今までの中ボスと同じ長さで、2台とも破壊するのには、ちょっと時間がかかるかも。しかし2台合わせても攻撃力は大差なく、１台のときと同様に、ジャンプ攻撃からエリアルにつなげる繰り返しで倒せる。ぞんぶんにコンボを楽しめるぞ。

↓緑タンクが2台の組み合わせ。はさまれなければ問題はない。



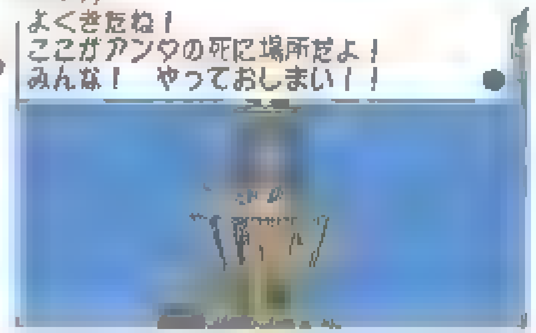


↑エ　アルコンボ育成ギブス　ハカンジ(どんな感じだよ　。

緑タンクをかたづけると…



←タ　クを倒すと、や　　何撃が　　か登場する。



エリア③　センカの船

(緑兵×3，赤兵×1)×3セット

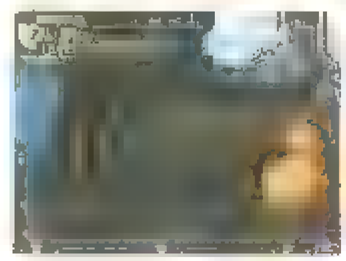
ステージ１でグスタフを倒したあとに登場したセンカ。エリア3は、そのセンカの乗っている船の上での戦いだ。ここでは、第1～3攻撃隊ともに、緑兵×3、赤兵×1の、4人編成の組み合わせが続く。ジャンプでどんどん跳び越えてこようとするので、先にジャンプ攻撃や空中投げで叩き落としてしまおう。



←シャ　プ攻撃をメ　ン　に闘。地上戦はかなり広い。



←かなり広い甲板。センカの船は大きいのだ。



←第１攻撃隊を倒すと　、ステージ3のボス・センカが現れるぞ。

STAGE 3

Boss センカ



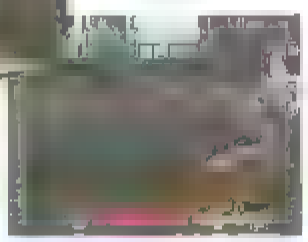
グスタフのぶ〜んっ！ 風を操るセンカのアネゴ！

ステージボスは、風を自在に操るセンカ。巨大なハリセンを使った強引な攻めと、すばやい動きが手強い相手だ。カウンター攻撃を多用するためガードが堅く、攻め手かける、苦しい戦いを強いられるかも！？

必殺戦法はこれだ！



←[illegible]



←2段[illegible]などで頭上を越え[illegible]背中側[illegible]回るよう[illegible]空中攻撃を求める[illegible]そのまま[illegible]へ。

この攻撃に注意

コマンド技・旋風衝撃破



←[illegible]

カウンター攻撃



←[illegible]







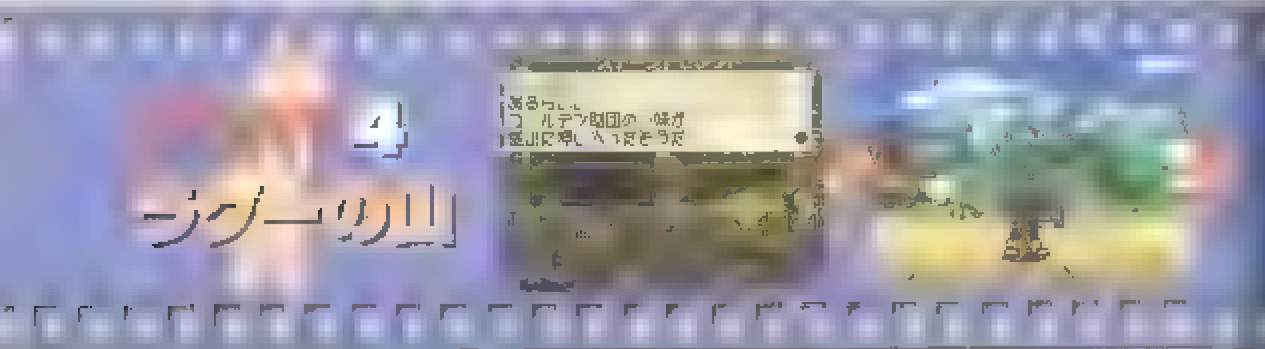
STAGE 4

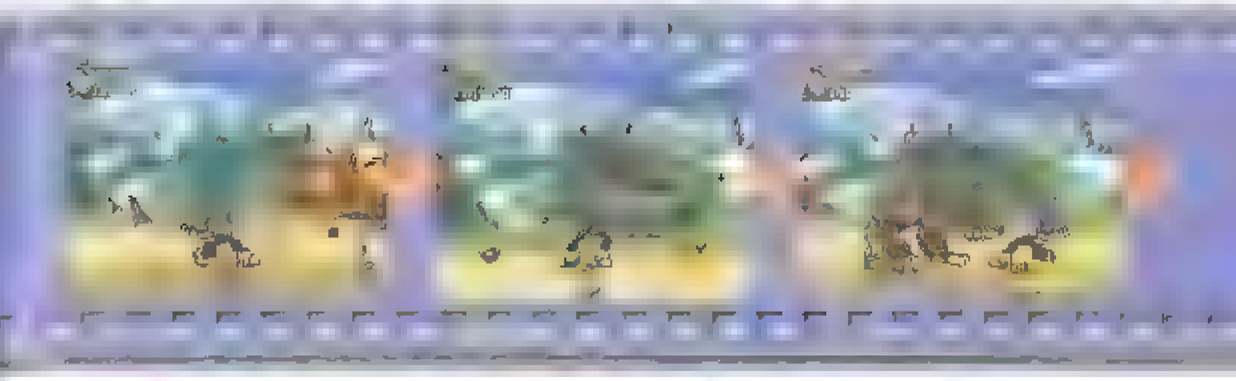
TARGET BOSS
MUDOH

ラグーの山









前半戦最後のとりで。心してかかれ！

エリア1 抗山への道

[illegible] ブルドーザー×3

タブレットを追ってラグー鉱山に入った、ゴールデン財団の一味を粉砕するのが目的の舞台だ。ラウンドスタートするとすぐに、奥ラインにアイテム木箱がある。HPゲージや、エネルギーメーターを見て、先にアイテムを取るかどうか決めよう。第1攻撃隊は、初登場のブルドーザーが3台。このステージにしか登場しない大型敵だ。あまり強くないぞ。



↑ブルドーザー×3は、地上で接近しすぎなければ敵ではない。

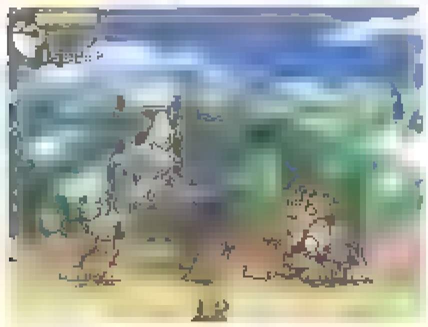
↑[illegible]開始時[illegible]奥ライン[illegible]ある木箱。





↑[illegible]スクロールさせると、奥ライン[illegible]アイテム[illegible]3組、組+2個積みがあるが、これはすぐに取らないほうがいい。

[illegible] 紫兵×2、赤兵×1、ブルドーザー×1



第1隊を全滅させてスクロールさせると、第2攻撃隊が現れる。先に進んでもアイテムは後から取ることができるので、第3隊を破壊してから回収しよう。



↑先に取ると、HP増加[illegible]してしまうこともある。

[illegible] ブルドーザー×3

第2隊の紫兵・赤兵・ブルドーザーを倒してから、画面をスクロールさせると、第3攻撃隊が現れる。第3隊は、ふたたびブルドーザーが3台編成。画面の端に追い込んで、ジャンプ攻撃からの地上コンボ→キャンセル必殺技→エリアルコンボといった連係で、スコアとコインをかせぎまくろう。



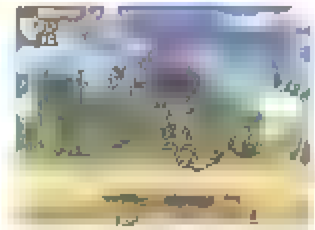
↑[illegible]ホアー[illegible]サイズ[illegible]平行[illegible]攻撃する。

[illegible] 人型ロボット×2

第3隊を一掃すると、頭上から中ボスの人型ロボットが降りてくるぞ。降りてくるなり殴ってくるので注意。このロボットは地上攻撃が強いだけでなく、ジャンプ攻撃も強力なので、慎重に間合いをとって攻撃するべし。



↑手数が多く、[illegible]攻撃[illegible]されてしまう。



↑ジャンプ攻撃も強く、[illegible]面[illegible]ないだろう。

エリア2 鉱山内部

[illegible] 赤兵×3、トロッコ×1

鉱山に入ると、中には輸送トロッコ用のレールが2本敷かれている。第1攻撃隊として赤兵が3人、そして5人乗りのトロッコが手前ラインの右側から現れる。



↑トロッコ[illegible]

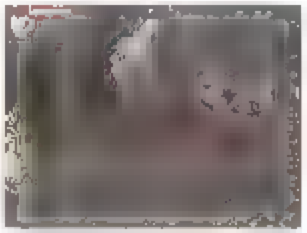


ブルドーザー×2、トロッコ×2

第1隊を片づけると、続いて第2攻撃隊が登場。うちわけは、ブルドーザーが2台と、トロッコが手前と奥ラインに1台ずつだ。どちらのラインにいてもトロッコが突っ込んできて危険。まずはどちらかのラインのトロッコを破壊したいところだが、動きが速く危険なので、とりあえず後回しにして、ブルドーザー2台を破壊しよう。



↑トロッコは動きが速すぎて、捕まえるのが大変。



↑まずはブルドーザー対策を立ててから。

赤兵×3、トロッコ×1

第3攻撃隊は、赤兵が3人に、手前ラインにトロッコが1台登場する。ちなみに右の奥ラインに、アイテム木箱が2つ並んでいるが、中身はバイタリティが入っていることが多い。HPがピンチなら、優先して取ろう。まずは赤兵を片づけるべく、奥ラインに移動してトロッコとの激突を避ける。赤兵を一掃したら、その後、手前でトロッコ退治だ。



↑アイテムがバイタリティ×2だとありがたい。



↑奥ラインでトロッコを避けて、まず赤兵をブッ壊す。

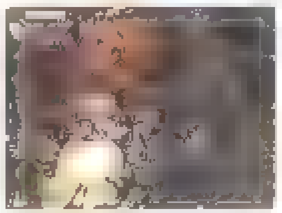
トロッコに乗ろう！

トロッコは、画面後端で待って弱攻撃連打でスピードを落としてしまえば、あとは煮るなり焼くなり自由。



←タイ[illegible]グよくシ[illegible]ンプで攻撃する

または



↑後端で連打[illegible]なから待つのも安全だ。

乗ってしまう！



←速度を落としたらこの部分に乗る！



↑乗ったまま攻撃で[illegible]

中ボス 黄ドリルタンク×2

トロッコ地帯の中ボスには、掘削用の黄ドリルタンクが2台登場。ダッシュ攻撃でドリルを突き刺されると非常に痛いので、前方からの攻撃はなるべく避けること。ジャンプで跳び越えつつ、空中攻撃からコンボへつなごう。



↑[illegible]



↑ダッシュ[illegible]けは食らってはいけない。

エリア2 鉱山深部

(紫兵×3、赤兵×1)×2

さらに鉱山の奥深くに侵入すると、かなり反応速度の上がった紫兵3人と赤兵1人の迎撃にあう。2セット登場するぞ。



↑[illegible]



↑[illegible]

紫兵×4、赤兵×1

アイテムを回収後にスクロールさせると、第3攻撃隊が。紫兵が4人もいるので、うまく敵を集めて一気に攻撃しないと危険。やはり空中投げで巻き込んでのコンボだ。





↑[illegible]と対決となる。

STAGE 4

BOSS ムドウ



最初の難関！ 回復させるスキを与えるな！

前半ステージ最後の砦(とりで)ということで、ステージ4のボス・ムドウは、かなり強い相手だ。飛び道具系の必殺技や、特殊攻撃を多く使ってくるため、こちらの攻撃連係を止められてしまうことが多い。コイツを倒せれば、ひと安心だ。

この攻撃に注意



コマンド技：怨時殺

↑必殺技は遠距離でも有効で、こちらが超必殺技を[illegible]くしても食[illegible]まうことが多い。



コマンド技：怨命殺

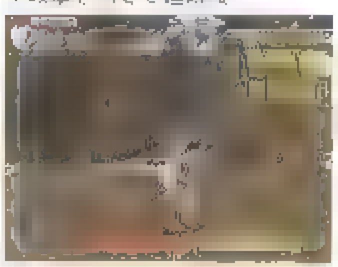
↑なんと体力回復アイテムが発生する飛び道具だ。絶対に回収させてはならないぞ

撃破方法はこれだ

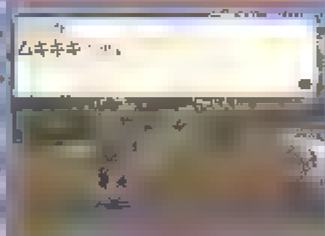


↑距離が開きすぎると[illegible]が怖い。間合いを詰めて攻[illegible]。

[illegible]起き上がりに[illegible]攻撃を当てて画面端へ。



登場シーン



勝利後





STAGE 5

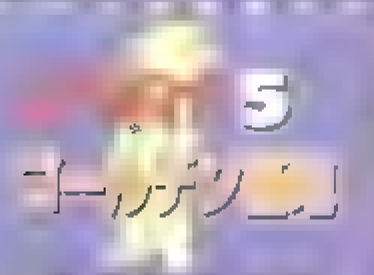


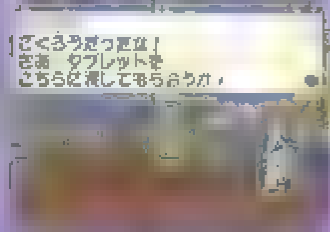
TARGET BOSS
ZWEI

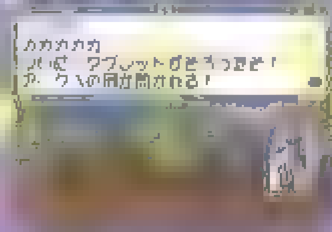
ゴールデン基地













Dr.ファラドはもうすぐそこだ！

エリア1 基地入り口～

(緑兵×3、赤兵×2、人型ロボット×1)×3

かなりの猛攻！ムリに攻めすぎないよう注意！



1～4ステージで回収した4つのタブレットが、Dr.ファラドに奪われてしまった！　奴らはアークを復活させ、謎を解明しようとしている。アークに向かい、ゴールデン財団の企みを暴け！

ゴールデン基地に到着するとまず第1攻撃隊として現れるのが、緑兵3人と赤兵1人、人型ロボット1体だ。この組み合わせが3回連続で続くのだが、人型ロボがからんでくると攻撃がキツくなる。ロボットを優先で倒していこう。






↑ロボ　ト　攻撃　か　い　ま　　から　かた　ける。

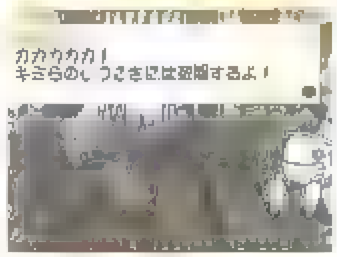

↑空中　撃　前も可　投げで他のキャラを巻き込む。


↑人型ロボットが　てい　と　ちの攻撃順番のパ　が　わ　まう。優先で倒す

中ボス 緑タンク×1

エリア1の中ボスは、緑タンクが1台。基地の入り口を守っている。1台だけとはいえ、耐久力があるので、エリアルコンボのフルコースを5、6回決めないとダメだが、まあ、それほど苦労はせずに倒せるだろう。


↑緑タ　クが　　　　　地



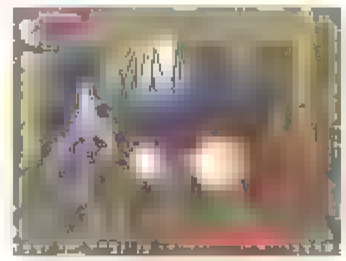
エリア2 基地内エレベーター上での戦い

中ボス ツヴァイ



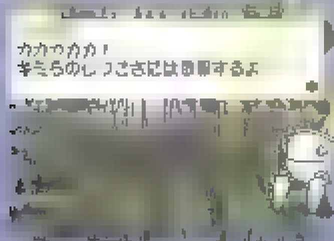


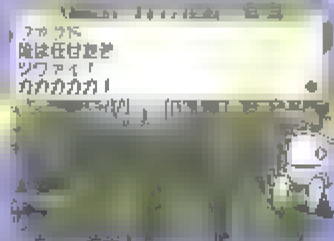
基地内に入ると、そこにはファラドと、彼の作った戦闘サイボーグ・ツヴァイが控えていた。そして、ツヴァイとの闘いが始まる。地上から近づくと、射撃で追い返されてしまうので、セオリーどおり、ジャンプから攻撃しよう。


↑バトル開始直後、バイタリティが男に2つ落ちてくるのはありがたい。




↑射撃やダッシュ強攻撃など、横方向に強いぞ。





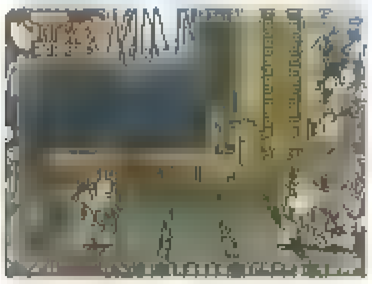








第1攻撃隊 緑兵×2(+4)、赤兵×2(+5)



中ボスとの闘いは、高速で下るエレベーターの上が舞台。奥ラインにアイテム木箱が左右に1つずつあるが、戦況と自分のHPやエネルギーメーターの残量に応じて回収していこう。中ボスを倒すとすぐ、頭上から第1攻撃隊が跳び降りてくるが、1人倒すたびに援軍が降りてくるので、根性を入れて戦うべし。



↑ノヴァイを倒すと、頭上から敵兵が登場。



↑敵兵を1人倒すたびに援軍が増加する。腰をすえて戦おう。



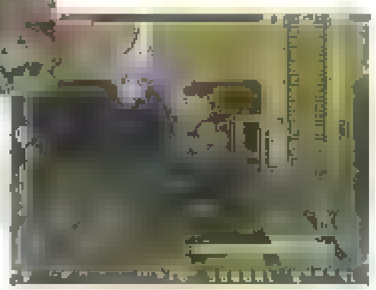
↑緑兵が計6人、赤兵は全部で7人も出てくるぞ。

中ボス 緑タンク×1

ザコ敵兵を一掃すると、こんどは頭上から、次の中ボスが現れる。相手は、緑タンクだ。HPゲージが長く、すぐには破壊できないが、対中ボスのセオリーと同様に、ジャンプ攻撃からのコンボを主体に戦えば、なんら問題はない。ちなみに、タンク系の敵は防御力が低く、一度ダウンさせたあと、起き上がりに弱攻撃の連打を重ねれば、そのまま連続で攻撃を入れ続けられるぞ。



←ザコ敵兵をかたづけても、さらに中ボスが降りてくる。エレベーター上での戦いは非常に長いものとなる。



↑今までと同様、ジャンプ攻撃からのコンボ、そして起き上がりに弱攻撃、の繰り返しでかたづけよう。破壊するとバイタリティを2個出すぞ。

エリア3 基地内深部

(緑兵×3、赤兵×1)×3セット

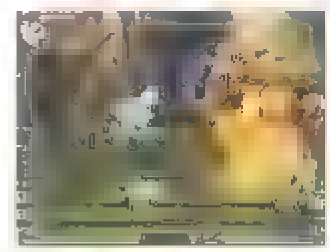
かなりのねばりを見せるHPモリモリの部隊



中ボスのタンクを倒すとエレベーターが停止し、基地の深部に侵入する。第1迎撃部隊として緑兵が3人、赤兵が1人の編成部隊が、3セット連続で現れるのだが、どの敵兵も異常に耐久力があるため、しんどい戦いになるだろう。しかし逆にいえば、エリアルコンボでコインをたくさんかせげるということでもある。強力な多段コンボを編み出す、絶好のチャンスと考えていこう。ここを越えればボス戦だ。



↑やけにHPが多く感じられるエリア3の攻撃隊。気のせいかな?



↑エリアルコンボもやりやすく、ビッグコインも出しやすいぞ。





STAGE 5

BOSS ツヴァイ



基本的には中ボスと同じ。だが、耐久力は2倍あるぞ！

基地の最深部には、なんとふたたびツヴァイが待ち受けていた。おもに両腕からの攻撃が強力で、横方向に近づくと、すばやい連続攻撃が待っている。ダッシュ攻撃で懐に入ろうとしても、カウンター攻撃で相殺されたりするので、やはりボス戦のセオリーどおり、ジャンプからの背後攻撃を主体に戦っていくべし。

この攻撃に注意



カウンター攻撃

↑カウ[illegible]ター攻撃で[illegible]ちらの攻撃を相殺[illegible]まく[illegible]て[illegible]る。前方からの攻撃は[illegible]く[illegible]。



コマンド技・アームボマー

↑[illegible]

必勝戦法はこれだ



↑相手を跳び越えるようにジャンプして背後に回るべ[illegible]。

↑[illegible]飛び道具による[illegible]も弱いぞ。



登場シーン



勝利後







TARGET 3085
SHIDEN

STAGE 6

空中戦艦エニグマ



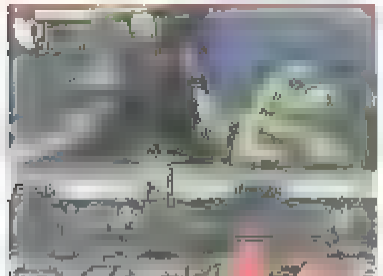



●アークは目前…！　クジラにまたがれ！

エリア1　砲台地帯

3攻撃隊　(赤兵×3、無人飛行兵器×2)×3セット

空中敵の爆弾に注意。優先的に撃墜せよ！





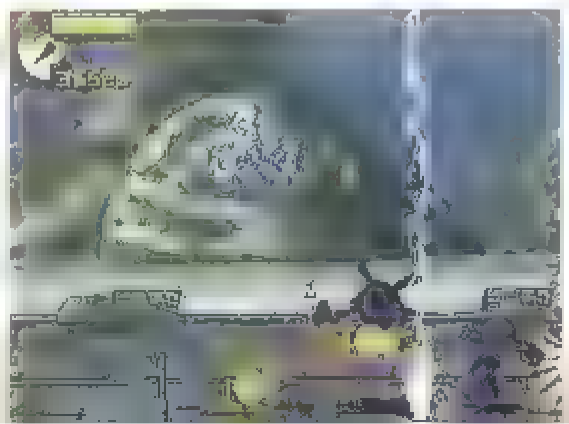
舞台は、ゴールデン財団の空中戦艦エニグマの保管倉庫。敵の戦闘機の後ろに飛び乗って、敵基地内に侵入する（気づかれないのかよ…）。ラウンドスタート時は、巨大な砲台がある地帯で、迎撃してくる第1～3攻撃隊は、赤兵3人、無人飛行兵器2機、の組み合わせ。ステージ1に登場した無人飛行兵器と同型で、画面外からも射撃してくるので、最優先で倒す。



↑敵基地のお台場での戦い。城門(?)に砲台が設置してある。



↑うっとうしい飛行敵は最優先で倒す。これは鉄則だ。



←飛行兵器が2機いるのはやっかいな[illegible]。[illegible]の攻略法を参照してくれ。

緑タンク×1



エリア1の中ボスは、またまた緑のタンクだ。もうすっかりおなじみの緑タンク。エリアルコンボでハジけて、コインとスコア、そしてエネルギーメーターをためよう。アイテムもあるぞ。



↑もうすっかり見慣れた緑タンク。もはやカモ？



[illegible]



[illegible]



↑エリアルコンボでコインかせぎ。最多ヒット数に挑戦だ。

空中敵はこう倒せ！

●ハイジャンプと投げだ！

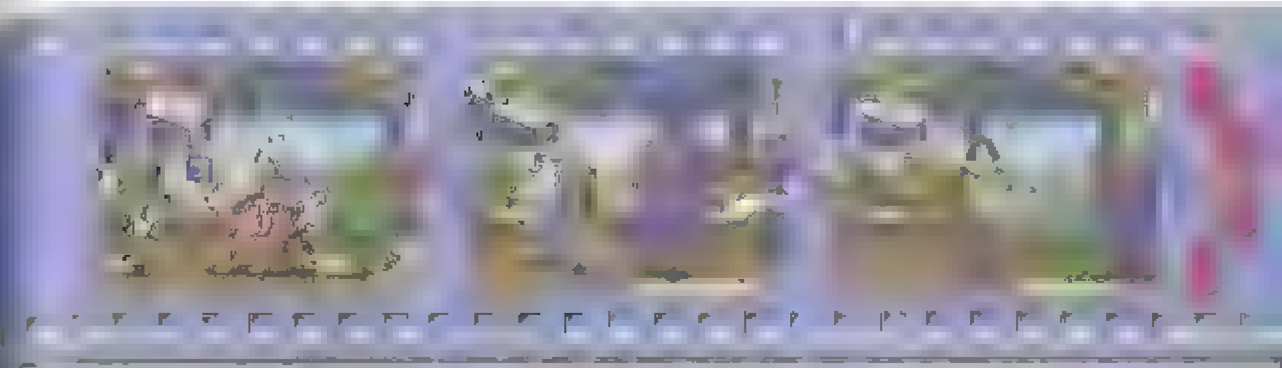
攻撃隊に1機混ざっているだけでもイヤな、飛行兵器。射撃攻撃はこちらが一方的にダメージを受け、かつ足止めされてしまうため、必ず最優先で倒す必要があるが、地上からの必殺技では止められてしまう恐れがある。



←高いところにいるため、ジャンプあるいはハイジャンプで高さを合わせ、空中投げしてしまうのが理想的。



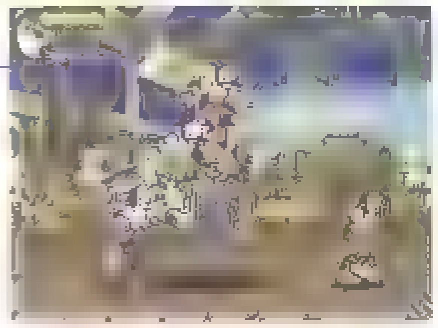
→ジャンプ攻撃は射撃で相殺される恐れがあるので、やはり空中投げを狙う。うまく他の敵も巻き込んでいこう。

エリア2 基地内部

第1攻撃隊 緑兵×2、赤兵×3

巨大倉庫内には、整備中の空中戦艦エニグマが。敵の猛攻が待っているぞ。第1攻撃隊は、緑兵2人と赤兵3人。やる気マンマンの5人が相手ということで、地上戦では相殺されてしまう危険性があるので、やはりセオリーどおり、ジャンプ攻撃からのコンボ、あるいは飛び道具で固めて倒そう。


←5人も相手に[illegible]



第2・3攻撃隊 (緑兵×2、赤兵×3)×2セット

耐久力タップリザコにも注意!!

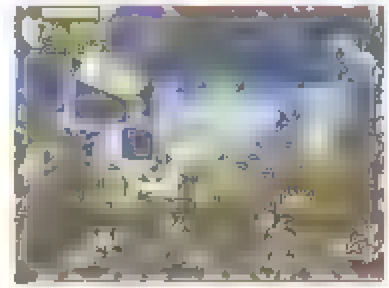
第2、第3攻撃隊は、第1攻撃隊と同じ組み合わせの繰り返し。耐久力もあるので、ムダなく有効なコンボを使って倒していきたい。ここをクリアすれば、もうボス戦が待っている。比較的短いステージといえる。



基本を忘れずに！


←敵の激しい抵抗を受ける。HPをケズられすぎないように。




←5人同時に相手となると、攻撃がイタい

空中基地エニグマ驚異のスタイリング

ステージ6の舞台となる、空中基地エニグマの格納庫。ところでこのエニグマ、デモ画面を見れば見ることができるが、クジラの形をしているのだ。プレイ中に全貌を見ることはできないが、その形状を知ることができる場所はいくつかあるぞ。


←デモムービーで見ることのできるエニグマの全貌。


←ステージ7のエリア1では、わずかに側面を見ることができる。おもしろいカタチだよね。

Boss シデン



永き眠りからいまめざめた、伝説の強敵！

ステージ6のボスは、4枚のタブレットにより、ついに眠りから目醒めた、鬼神型シンク・シデン。コイツと戦うハメになるとは…。飛び道具は特に強くないのだが、防御力が非常に高く、こちらの攻撃をツブしまくってくる。背後から攻撃しよう。

この攻撃に注意！



強攻撃

↑歩いて移動しようとすると、リーチの長い腕で強攻撃でいきなり殴られる。



コマンド技ートランスフォームアタック

↑必殺技の上昇中は攻撃判定が出っぱなし。ジャンプ攻撃してもつぶされてしまうぞ。

必殺戦法はこれだ！



↑飛び道具がないのをいいことに、遠くから固めてしまえ！

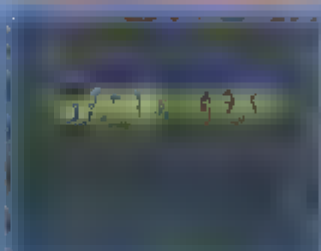
↓セオリーどおり、背後から多段コンボを打ち込め。



登場シーン



勝利後







STAGE 7

TARGET BOSS
Dr. FARAD

天空船アーク



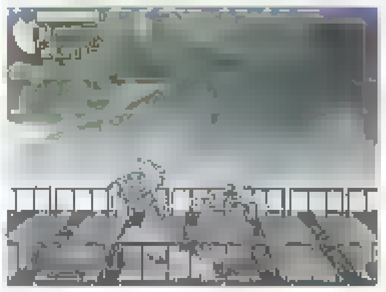


ついにアークの謎が解明される…？

エリア1 タラップ上での攻防

第1攻撃隊 青兵×1、黒兵×2、飛行兵×1

ステージ7は、ついに天空の船アークに乗り移ってからの戦いとなる。まずエリア1は、エニグマから天空船に乗り移るための、タラップ上での攻防戦。初登場の黒兵が2人と青兵が1人、これも初登場の飛行兵が1人現れる。飛行兵を優先で倒すこと。



←「天空船」とまで[illegible]って[illegible]ア[illegible]ク[illegible]よ[illegible]中に[illegible]た[illegible]という感じ。エッ、どっかで聞いたことあるって？？



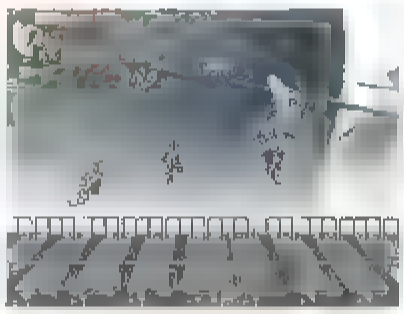
←飛行タイプの敵攻略の[illegible]とあ[illegible]空中[illegible]反撃やカウ[illegible]攻撃を封[illegible]ところだ。

→初登場の黒兵と飛行兵。特に飛行兵はつかま[illegible]くく、爆弾を投げまくってくる。とてもやっかいな敵。



第2攻撃隊 黒兵×1(+1)、空中人型敵（黄）×3

続く第2攻撃隊は、黒兵は1人だけだが、飛行敵が同時に3人も飛来する。爆弾攻撃も3人同時に来ると超・強力なので、ヘタに必殺技などで打ち落とそうとせず(※相殺されて逆にダメージを受けやすい)、間合いをうまくとって空中投げで、他の飛行兵を巻き込んでいく。一度巻き込んだら、破壊するまで攻撃



←黒兵は[illegible]が低いが、援軍が現れるので、あとまわしに。

第3攻撃隊 黒兵×1、飛行兵×3(+3)

第3攻撃隊は、第2隊と同し組み合わせだが、今度は飛行兵に援軍が現れるので、さらに苦労するだろう。一度空中投げなどでダウンを奪ったら、起き上がりに弱攻撃を重ねてコンボに持ち込み、逃がさずに破壊しきろう。

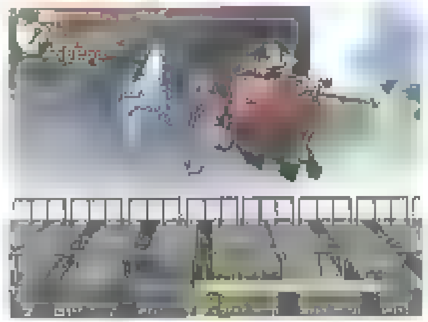
↓できれば、飛行兵は出現と同時に攻撃する[illegible]。





↑[illegible]

中ボス 赤タンク×2



エリア1終末に現れる中ボスは、初顔合わせとなる赤色のタンク。HPゲージの長さや攻撃性能などは、緑タンクとほぼ同様。ジャンプ攻撃からのコンボだけで楽勝。コイツを倒せばアークへ上陸だ。

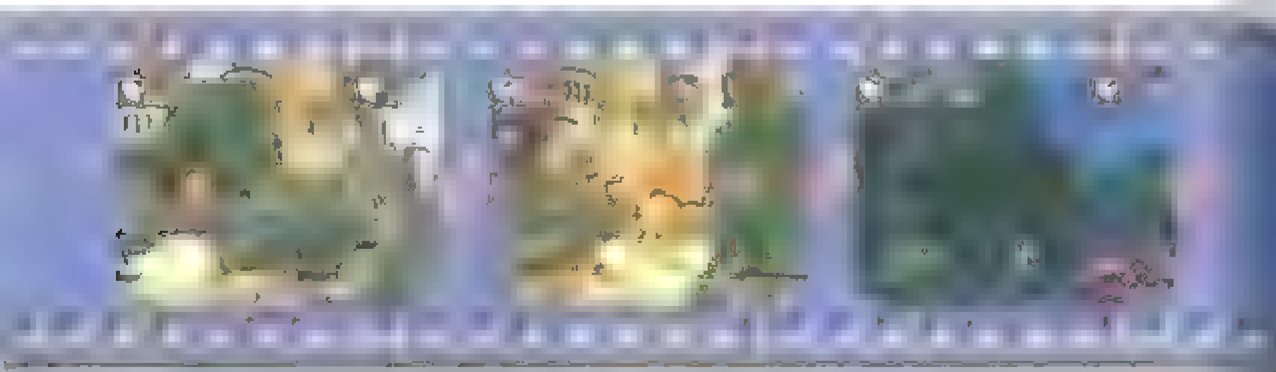
↓見慣れない機体のタンクだが性能は緑と同[illegible]ようなもの。

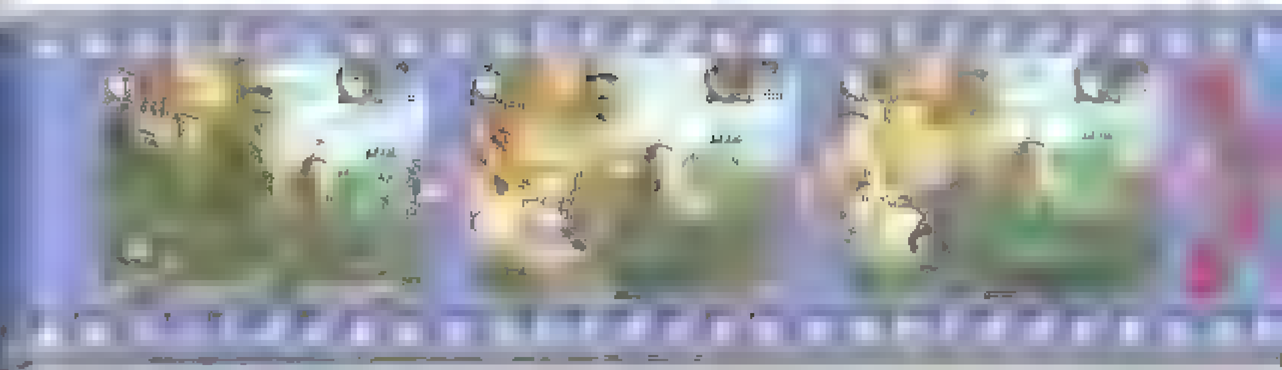




↑[illegible]まとめたま[illegible]なら[illegible]ダメ[illegible]倒せるだろう。







エリア
②

アーク入口

第1攻撃隊 青兵×1、黒兵×2、飛行兵×1

アークに上陸すると、すでにゴールデン財団の連中は相当数が乗り移っており、防衛ラインを張っていた。第1攻撃隊には、青兵が1人と黒兵が2人、そして飛行兵が1人。もはや最終防衛ラインといえるエリアなので、敵兵の攻撃レベルも最高に上がっている。もちろん、セオリーどおり飛行兵を優先して攻撃。ミスをしないよう、ジャンプ攻撃からのコンボを入れまくってやろう。



第2攻撃隊 青兵×1、黒兵×2、飛行兵×1

第2攻撃隊は、第1隊と同様の組み合わせ。敵の激しい抵抗にあうが、最初の部隊と同様に、飛行兵を優先して狙い、その後に歩兵を倒していこう。ちなみに飛行兵の援軍はない。



第3攻撃隊 青兵×1、黒兵×2 飛行兵×1

第2隊をかたづけてから進み、奥のラインに大きな木が生えているのが見えたら、第3攻撃隊が現れる。第3隊は、またも同じ組み合わせとなる。飛行兵が、いきなり頭上から爆弾を落としてくることもあるので、スクロールさせたあとに注意。第1隊と同様、飛行兵を倒すと、もう1人援軍が現れるぞ。



中ボス 人型空中敵（黒）×2



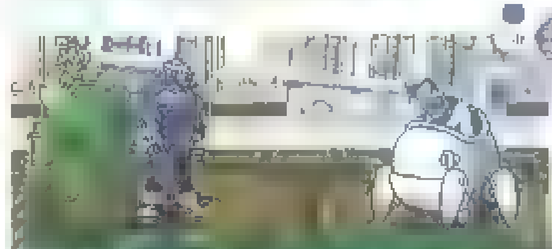


エリア2、ストーリーモード最後の中ボスは、飛行兵(黒)が2人。以前に出てきた飛行兵と同様、上から爆弾を投げまくってくる。HPゲージは短いので、さほど長丁場にはならないだろう。空中敵の攻略セオリーどおり、ジャンプ攻撃、あるいは空中投げでもう一方を巻き込み（できれば画面の端に集めるように投る）、ダウンさせたあとの起き上がりに、攻撃を重ねて固め続けたい。





ファンド
こうなったらワガハイみずから
お前たちを地獄に案内してやる！





STAGE 7

BOSS Dr.ファラド



2つの形態で攻撃してくるぞ！

ステージ7のボスは、移動用のミニメカに乗ったDr.ファラド。ついにこれが最終決戦か…？と思いきや、まだ戦いは終わらないぞ。なんとファラドは、ミニメカとビッグメカの2段構えで挑んでくる。長い戦いになるぞ。心してかかろう。

第1形態 ▶▶▶ ミニメカ

まずはミニメカとの戦い。非常に手数が多く、こちらの攻撃を相殺してくるため、前方からの打撃攻撃は禁物。必ず背後から攻撃する。必殺技で打ち上げられてしまうのも怖いぞ。奥ラインにアイテム箱があるので、HP状況を考えて回収しよう。



←相殺しまくりのメカ。



←飛び道具で仕留める手もある。

第2形態 ▶▶▶ ビッグメカ

ミニメカを破壊すると、ビッグメカを召喚するファラド。こちらはミニメカほどの機敏な動きはできないが、防御力が高く、なかなかダウンさせられないのと、必殺技のレーザーが痛い点が特長。地上での攻撃はなるべく避け、ジャンプ攻撃をしまくって戦おう。



←体が大きいので攻撃しやすい。

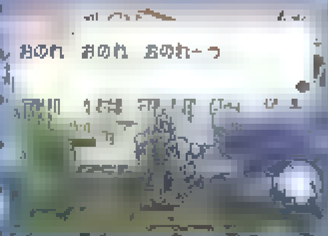


→レーザーに注意して戦おう。

登場シーン



勝利後





STAGE 8



TARGET ZONE
JIN

アーク中枢部



STAGE 8
アーク中枢部

ボス・ラッシュ



Boss 1 グスタフ

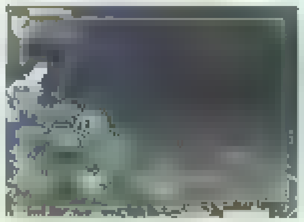


ミサイルを警戒して戦え！

グスタフのアームバズーカの爆風をガードしてしまうと、固められて次の攻撃も食らってしまいがちなので、遠距離戦には注意。バトル開幕直後も危険なので、できればライン移動して保険をかけてから、グスタフがライン移動で追いかけてくる無防備なところへ、こちらの有利な攻撃を当てるようにしよう。



[illegible]



[illegible]

Boss 2 ジンゴロウ

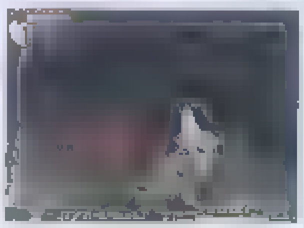


さらに強化された居合い！

バトル開幕直後から、いきなり狼牙月光斬をかけてくることがほとんどなので、その場で必殺技狙いは危険。ジャンプするか、ライン移動で逃げてから、相手がライン移動で追いかけてくる無防備なところへ、こちらの攻撃を当てるようにしよう。なにしろ、怒りモードに入ったときの狼牙月光斬に注意！



[illegible]



[illegible]

Boss 3 センカ



遠距離攻撃が強いぞ！

攻撃力はさほどでもないが、旋風衝撃破を出されるとやっかいなので、先手先手で攻撃を仕掛けて、センカの動きを封じていく。いったん間合いを詰めて画面端に追い込み、飛び道具で固めてしまえば、センカはほとんど動けなくなるぞ。多少のダメージは覚悟して攻めていこう。距離を開けすぎると不利な展開になる。

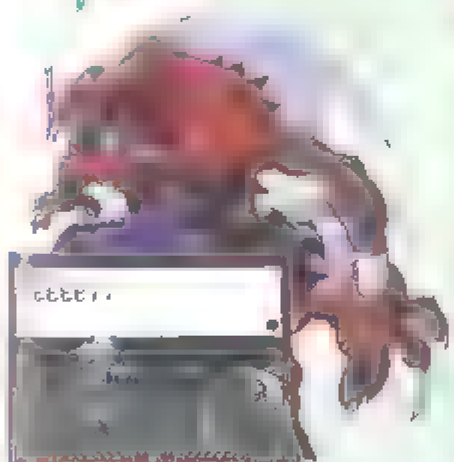


[illegible]



[illegible]

Boss 4 ムドウ

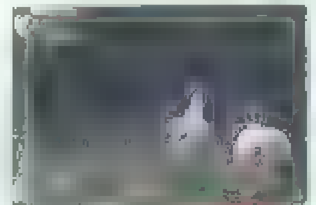


近距離で打撃勝負！

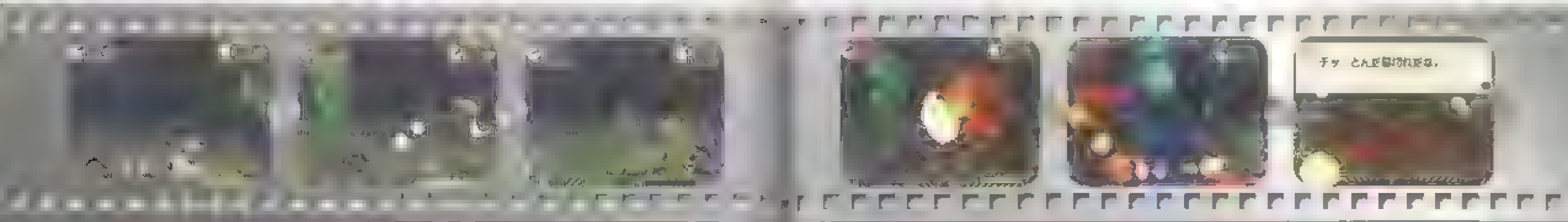
一度ダウンさせても、その後の起き上がりに必殺技を出してくることが多く、こちらの攻撃をスカされて反撃を食らってしまう可能性がある。いったん距離を開けられてしまうと、飛び道具を連発してきて非常にやっかいになるうえ、回復アイテムを自分で出して回収しようとするので要注意。絶対に回復させないこと。



[illegible]



[illegible]



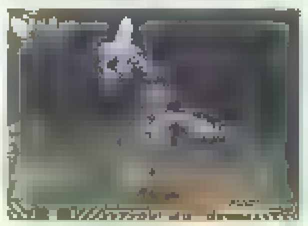
Boss 5 ツヴァイ



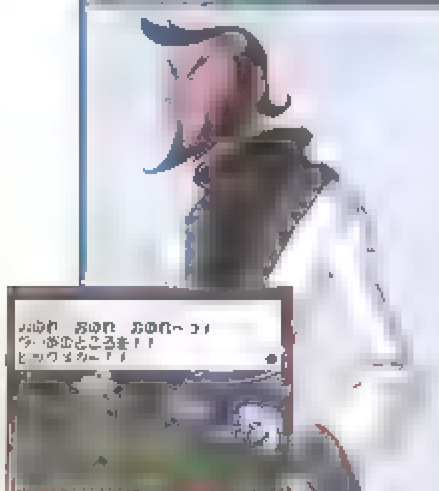
接近戦に持ち込もう！

アームボマーと、特殊攻撃のレーザーで固められると、なかなか近づけないものの、もともと接近戦は弱いキャラなので、ハイジャンプや2段ジャンプで頭上から攻め込み、着地後に定番の連続技を打ち込んでいく。この繰り返しでだいじょうぶだ。爆弾の連発モードになったら、ライン移動で回避するのも賢明。



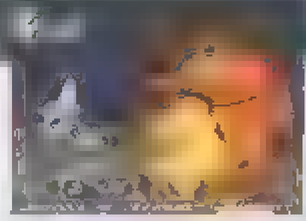


Boss 6 Dr.ファラド



固められない！ 残念！

最終面のファラドは、ビッグメカだけ(ラッキー)。ファラドレーザーが非常に強く(身長が低いキャラなら下をくぐって回避できるが)、こちらの飛び道具固めに対しても、無視して反撃してくるのが特徴。だから、ライン移動で誘って相手が追いかけてくるところへ攻撃を重ねるのも、危険を招くことがある。



↑なかなか単発の飛び道具では固められない。



↑レーザーの下をくぐれるキャラならだいぶラク。

Boss 7 シデン

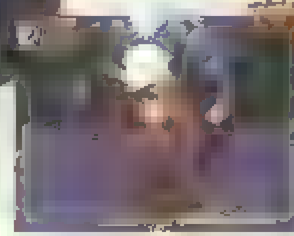


ステージ6と同量のHP！ どちらが先に倒れるか!?

防御力が高いため、飛び道具で固めようとしても、必殺技でジャンプしてくると逃げられてしまう。ジャンプで跳び越えながら空中で振り向き、背後に攻撃するようにしよう。



武士の情け？



攻撃あるのみ

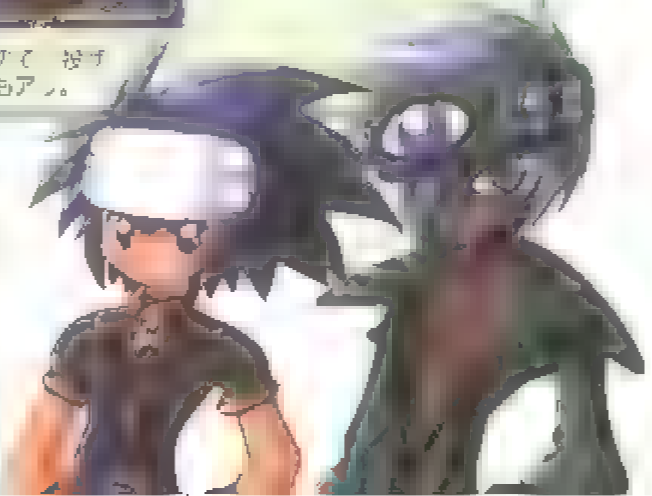
←防御力は高い。正面突破よりも背後から攻撃する感じで。

投げろ！



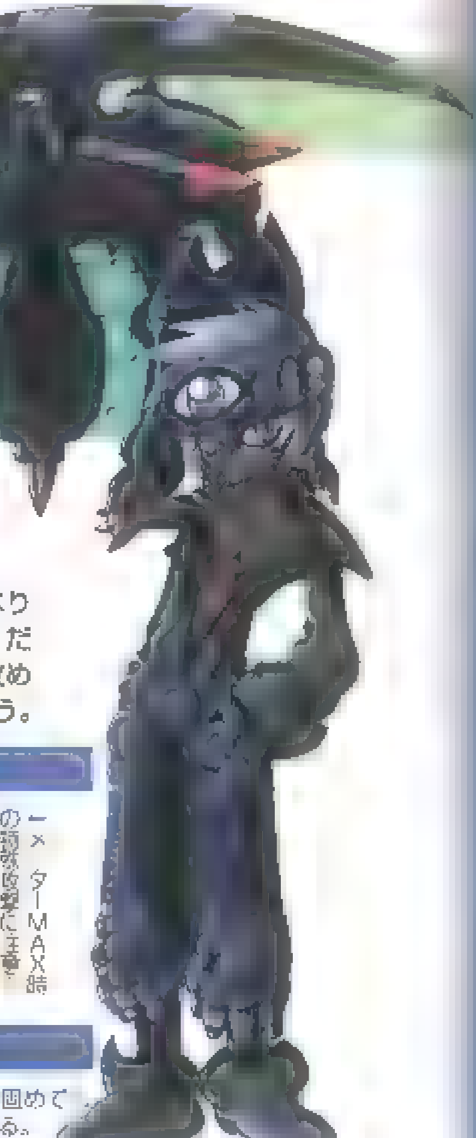
←打撃戦は危険なので、投げ狙いのみで戦う手もアリ。

さぁ最終決戦だ!!



STAGE 2

BOSS シン



性能はコウ以上？技をかぶせて攻撃を封じろ！

性能はほぼコウと同じ。普通に跳び込んでも、いきなり空中投げされたり、必殺技で迎撃されたりしてしまう。だが、必殺技の空振りが多いので、そのスキを逃がさず攻めるか、あるいは強力な連係で固めてしまうのがいいだろう。

この攻撃に注意

ジンのシンクの特殊攻撃が割り込んできて、こちらのペースを乱してくる。これを防ぐには、オートガードかライン移動しかないが、それでは攻めが不十分になってしまう。ある程度は食らうことを覚悟しよう。



←メーターMAX時の特殊攻撃に注意

必殺戦法はコレだ！



↑技の空振りを誘って

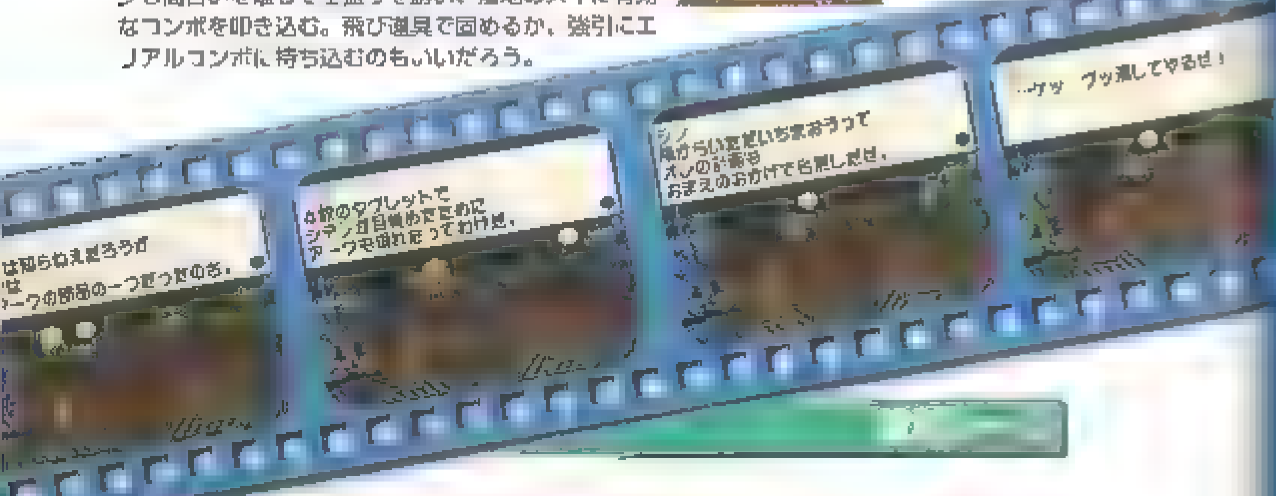


↑スキに攻撃するのが王道



↑必殺技で固めてしまう手もある。

シンは、ジャンプ系の必殺技を多用してくるので、少し間合いを離して空振りを誘い、着地のスキに有効なコンボを叩き込む。飛び道具で固めるか、強引にエリアルコンボに持ち込むのもいいだろう。



そしてENDING

CAST



モードをもっと楽しも！

2PLAY!



みなさんは、2人同時プレイをやってみたかな？実はこのゲームでは、1人でプレイするより、2人同時プレイのほうが全然ラクに進めるんじゃよ。

2人同時のプレイのメリット

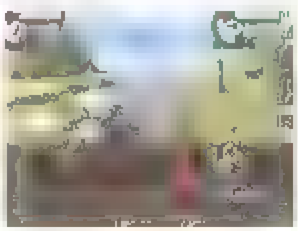
ハッキリ言って、1人でストーリーモードをやる前に、まず、2人同時プレイで遊んでみることをおすすめしたい。全然ラクに進めるし、コンボも入りやすくてスゴク楽しいのじゃ。それでは、なぜ2人プレイのほうが1人プレイよりもカンタンになるのか、ここで、色々な角度から検証してみようかのう。



↑2人だと、おもしろいようにサクサク進めてしまうのじゃ。

1 敵の攻撃が分散する

敵CPUはプレイヤーを狙って攻撃するわけじゃが、プレイヤーが2人いれば、狙いが分散されて、1人に対しての攻撃がゆるむというわけじゃ。2ラインに分かれて闘えばもっと安全じゃ。



2 攻撃のスキが軽減される

コンボの最後や、飛び道具を撃ったあとには、どうしてもスキができてしまうわけじゃが、2人でお互いをフォローしながら交互に攻撃すれば、スキはほとんどなくなるのじゃ。



3 アイテムの回収がラク

1人プレイでは、敵を攻撃するのに忙しくて、地面に落ちたコインを全部取ることができない場合が多いが、2人なら、片方が打ち込んでいる間にアイテムをひろいに行けるのじゃ。



最強コンビネーション

2人プレイをするときの理想的なコンビを考えてみたじょ。なるべくタイプの違うキャラ同士で、なおかつ性能の高いキャラの組み合わせが理想的といえるぞよ。

コウ&ジン（カスミ） エルアルやらせりゃ一番！



基本技コンボからのキャンセル必殺技、さらに打ち上げた相手に対して追い打ちの空中コンボが入れやすく、技も豊富な2人（てゆーか、この2人はほぼ同性能）。気持ちいいエリアルコンボ大会を味わったら、アナタはもうスタア気分じゃ。



↑相手を打ち上げる技術に関しては世界一のコンビだ。

ミウ&アイン 地上最強！の鉄壁コンビ



横方向に対しての飛び道具が非常に強い2人組。特にアインのボムは、相手が誰だろうが完全に固められるぞ。対戦プレイでも最強かもしれない組み合わせじゃ。一方が飛び道具で敵を固めつつ、もう一方はコインを回収。コレじゃ。



↑相手はまったく近づけない。メーターもたまり放題じゃ。

Drファラド（ミニメカ）&グスタフ

歩くだけで相手を攻撃できるメカと威力が高いグスタフのミサイル。この組み合わせもなかなかのものじゃ。ホメキャラの中でも最強コンビといえるじゃろう。



ムドウ&センカ



↑体力回復技を持つムドウが粘りまくるコンビじゃ。

最弱コンビ Drファラド&シデン



↑もっとも使えないコンビじゃ。箸にも棒にもかからん。

2人同時プレイの主婦の知恵



2人プレイ時に知っていると、ちょっぴり（死語）役立つ、暮らしの知恵を紹介しよう。

敵をはさむように立つ

基本的に、敵集団を左右からはさむように闘っていくこと。お互いが背を向け合って、スキをなくすのもいいが、敵キャラをはさんだほうがコンボに巻き込みやすく、さらに有効といえるじゃろう。



←ボス戦など、左右にわかれて戦えば、相手が弱点を守れなくなり、背後をとりやすい。

ライン移動を利用する

ライン移動すると、CPUキャラもつられてライン移動するが、それを多用して、敵キャラをデクの棒にしてしまおう。ライン移動に気を取られている敵を、もう一方のプレイヤーがモリモリ攻撃してやるのじゃ。グフフ。これぞ陽動作戦じゃ。



↑片方のプレイヤーがライン移動して敵を引きつける。



↑その間にもう一方が安全な体勢で攻撃できるというわけ。

スペシャル攻撃はムダなく使う

2人プレイでコンボを入れまくっていると、知らず知らずのうちにエネルギーメーターが満タンになったまま、忘れて戦っていることがある。これは、実にもったいないことじゃ。常にメーターを気にして、どんどん使っていこう。



↑敵を集めて、超必殺技でフィニッシュをかませていくのじゃ。へへへ。

1人2プレイのススメ

「2人プレイする相手がいない」というアナタのために、「1人2プレイ」をおススメしよう。コントローラーを2つ差して2Pスタートし、パートナーをアインやミウなどの飛び道具が強いキャラにするのじゃ。基本的にオートガードなので、2Pキャラは放っておいても敵の攻撃をガードしてくれるのだ。



↑2Pが敵の攻撃を集めてくれるので、こちらがラクに。



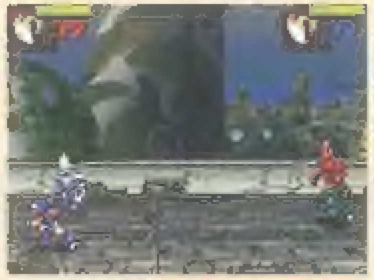


モード別VS攻略

決められたフィールド内で、腕を競い合うVSプレイ。ここでは、対戦の各モードごとに、有効な戦法や、予備知識みたいなものをお伝えしていこう。ストーリーモードもおもしろいが、友達とのVSプレイも、かなり楽しいぞ！

フリーバトル(1vs1)

これは完全に1対1の条件でおこなわれる対戦モードだ。P44に掲載されているとおり、条件を満たすか、あるいは隠しコマンドを入力すれば、ボスキャラクターも使えるようになるため、より幅広い対戦が楽しめるだろう。1対1の闘いということで、混戦にはならず、常に相手を見ながら戦うことができるのだが、ライン移動を使いまくると、なかなか決着がつかなくなるので、そのあたりのルールは、先に話をして決めておこう。飛び道具の連発に対して使う程度に抑えるべし。



←1対1の闘いなのに逃げてもしょうがない。しかし、飛び道具に対してムリに突っ込むのは危険だ。



→打撃戦では、下段攻撃と投げ技などで、ガードを崩していく闘いになる。攻めまくったほうが有利だ。

チームバトル(1〜4人)

A、Bの2チームに分かれて闘うモードで、人数の振り分けは1−3でも2−2でもいい。最大4人まで参加できるが、2人でそれぞれCPUと組んで、2対2で闘うケースが多くなるだろう。1人でCPUキャラ3人を相手にするのも、練習になるかも。2対2の場合は、1人がアシスト役に回って、後方から飛び道具を撃ったり、ライン移動から相手の背後に回り込むなどといった感じがいい。4人まとまって闘うと、混戦でわけがわからなくなったりするので、あまり密集せず、間合いを考えて闘おう。



←4人となるとかなりの混戦になり、敵味方が区別できなくなることも。オプションでマーカーをつけよう。



→手前と奥ラインに分かれて、それぞれ1対1で闘うという変則ルールもアリだ。先に2対1になれば勝ち？

バトルロイヤル(1〜4人)

バトルロイヤルでは、チームを組むことができず、フィールド上にいるものはすべて敵。だからといって、手当たり次第に攻撃しまくればいいってもんじゃないぞ。一番いいのは、敵同士が体力をケズり合って、体力を消耗させるのを待つ戦法。ジャンプからの飛び道具などで敵を近づけないようにしつつ、ライン移動で逃げまくって、安全を確保（その間も特殊攻撃で遠距離射撃する）。敵の数が減ってきたら戦列に復帰して、体力の少ない敵から片づけていこう。壮絶な生き残り戦だ。

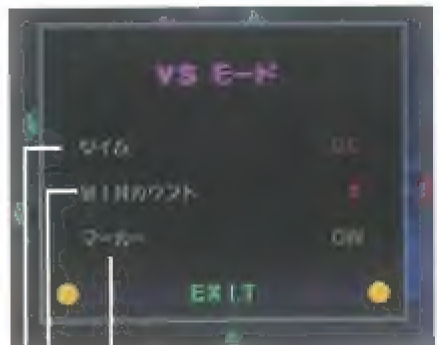


←混戦に参加してしまうと、思わぬとばっちりを受ける。逃げまくって保身を計る。勝ちゃいいんだ、勝ちゃ。



→腕に自信があるなら、有効コンボとカウンター攻撃で斬り込んで、堂々と勝利を勝ち取るのもイカスぜ！

バトルの設定について





タイム

タイムは、80で約2分、60で1分半、30で約45秒。80でもけっこうすぐに経ってしまう。00(無制限)がオススメだ。

WINカウント

1は1本勝負、2は2本先取したほうが勝ちになる。時間切れによる引き分けはドローゲームとなり、どちらかが勝つまで続く。

マーカー

4人が入り交じって闘うチームバトルとバトルロイヤルではマーカーが必要だろう。フリーバトルでは特に必要ない。

コウ

豊富なエリアルコンボでほとばしれ！

技の種類が豊富なので、戦い方もいろいろ考えられるが、ダッシュからの下段攻撃でガードを崩し、そこから有効な連続技を打ち込むか、ガードされたときは投げてしまおう。CPUに有効な飛び道具攻めは、対戦では逃げられてしまうことが多い。



←バーニングラッシュからバーニングアタックに切り替えて攻めまくる！

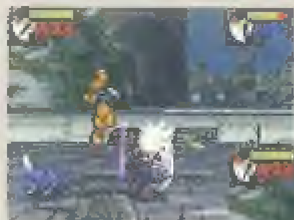


→ライン移動で逃げた相手には、特殊攻撃で追いかける。

カスミ

ジャンプ下斬りで相手の攻撃をツブせ

技のスピードが速いので、接近戦での斬り合いになれば有利。ハヤブサアタックで相手を崩し、そこへダッシュ攻撃やジャンプ攻撃で攻め込もう。地上でのスプラッシュエッジはスキが大きいので、連続技に混ぜるのにとどめたほうがいいかも。



←手裏剣は使っても空中から。ただ、近距離で当てるとメーターが増えやすい。



→しゃがみ強攻撃のスライディングが使えるので、中距離から使っていこう。

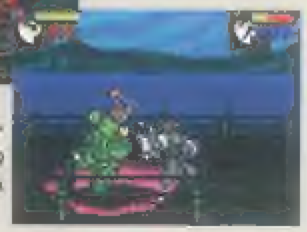
ミウ

強力なアースクエイクで弾幕バリアを張れ！

地上飛び道具がとても強い。一度相手に当てると、連続でダメージを与えられるので、スキあらば連発して相手を固めよう。特殊攻撃を撃たれると止められてしまうので注意。エネルギーメーターがたまったら、チャンスを見計らって超必殺技だ。



←かなりうっとうしいアースクエイク。バカみたいに連発しても危険だが…。



→メーターが満タンになったら、相手のスキに合わせて超必殺技をブチ込む。

アイン

ボム&レーザー！で敵を近づかせるな！

ボムが時間差で爆発するため、ボムを投げてから追いかけて攻撃する、といった攻撃が有効。また、特殊攻撃のバスターショットもかなり有効だ。そして極めつけは超必殺技。ガードされようがお構いなしで大ダメージを与えられるのが強みだ。



←爆弾を撃ってからレーザーを狙い撃ち。ジャンプから斜め撃ちするのも有効だ。



→メーターがたまったら、とにかく接近して、なんでもいいから発射しろ！

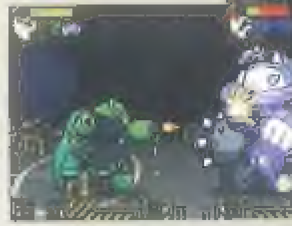
グスタフ

空中アームバズーカと近接強攻撃で戦え！

地上戦の基本連続攻撃は頼りにならないので、とにかくミサイルを撃ちまくって相手を近づけないことに徹するべし。近づかれたら、ガード主体で耐えて、ガードキャンセルの要領で必殺技で反撃する。動きが遅いのでちょっとつらいぞ。



→空中アームバズーカや特殊攻撃で相手を追い払う。ライン移動に注意。

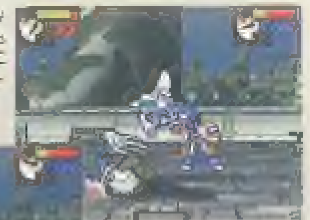


←近距離戦では、強攻撃の連打が有効。これで相手を追い払うべし。

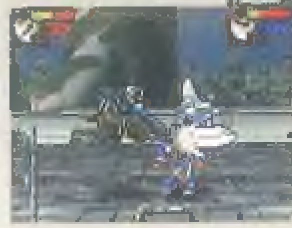
ジンゴロウ

"大和魂"デ特攻作戦ヲ敢行セヨ！

地上必殺技を使うよりも、ダッシュ強攻撃のほうが強力だ。リーチのあるしゃがみ強攻撃で転ばせてから、地摺昇龍斬で打ち上げ、さらに鳳凰閃光斬で追い打ちを狙う。ジンゴロウには有効な飛び道具がないので、特殊攻撃を活かして戦っていこう。



→3段攻撃になるダッシュ強で不意打ちを狙う。ガードされても反撃されづらい。



←必殺技をガードされたときも、鳳凰閃光斬でフォローしていく。

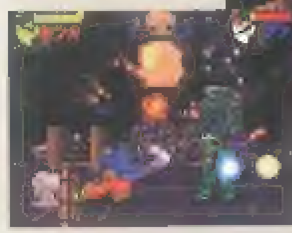
センカ

とにかく近距離戦で体力を削りまくれ！

動きが速く、それに加えて飛び道具でも押していける。旋風衝撃破の強で押して、接近したときは弱で体力を削る。また、ジャンプ攻撃と見せかけて炎呪爆風陣で敵の反撃を封じるのもいい。なかなか強いキャラの1人だ。



→近距離戦では旋風衝撃破でケズりまくることが可能。これは非常に強いぞ。

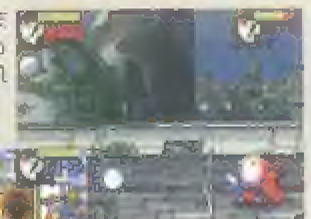


←特殊攻撃のスピードが速く、ダッシュで追いかけてから攻撃するのが強力。

ムドウ

ちゃっかり体力回復し、長期戦に持ち込め！

遠距離戦が得意で、さらに対空になる必殺技も持っているため、"待ち"戦法が有効だ。また、しゃがみ強攻撃で崩してからの必殺技エリアルコンボなどを使おう。怨命殺で発生したバイタリティは、特殊攻撃を撃って相手を足止めしてでも取ろう。



→飛び道具を撃ちまくっているのもけっこう有効。近づかれたら逃げる。



←砕駆炉怨殺で打ち上げてから、空中で飛び道具を追い打ちで当てられるぞ。

ツヴァイ

ボム＆ダッシュ強攻撃で特攻をかけろ！

アームボマーで相手を固めつつ、反撃しようとするところにダッシュ強攻撃をかけたり、リーチの長いしゃがみ強攻撃で不意打ちを狙う。また、特殊攻撃は地上だけでなく空中でも使えるので、通常のジャンプ攻撃と使い分けていく。



←ダッシュ強攻撃はかなり強力。バックダッシュで誘ってから出すと有効だ。

→中距離からの必殺技もなかなか。このぐらいの間合いでも当てられるぞ。

シデン

ガード主体で待ち。それしかないぞシデン！

動きが遅く、対戦では多少不利なキャラだ。リーチの長い立ち強攻撃の連係で相手を追い払いつつ、キャンセルでアースクエイクを出していく。トランスフォームアタックはあまり有効ではないので、多用は禁物。ジャンプ攻撃もスキが多いぞ。



←強攻撃のリーチはなかなか。連打の速い弱と組み合わせて使っていこう。

→必殺技はおもに飛び道具系を使う。メーターがたまったら特殊攻撃だ。

ファラド

走り回って踏みつけろ！レーザーを狙い撃て！

ビッグメカは、レーザーを当てられない相手にはかなりつらい。ダッシュ攻撃で無理矢理ダメージを与えるしかない。ミニメカは、飛び道具が豊富なので、強で相手を固めてからダッシュで懐に入り、必殺技で打ち上げたり、特殊攻撃を利用する。



←ビッグメカは、相手によってはダッシュケズリと基本攻撃で対抗するしかない。

→飛び道具を先に撃ってから、攻撃力のあるダッシュで追いかけていく。

ジン

ハイパーエリアルで超★ほとばしれ！

コウと同様の戦法で、下段で崩して必殺技でコンボを決める、あるいは投げで2択をかけていく。下段強攻撃がコウと異なり、スライディングとなっているため、さらに狙いやすいぞ。また、シンクを飛ばしてガードさせている間に攻撃をかけるのもいい。



←スキあらばライン移動で逃げて、エネルギーメーターをためるのも手だ。

→シンデンサイズをかけてから、下段強攻撃で追い打ちをかけるのも強力。

全キャラクターコマンド技リスト



コウ -KOH-

バーニングショット	⬇➡＋弱or強攻撃
バーニングラッシュ	⬇⬇＋弱or強攻撃
バーニングアタック	ジャンプ中に ⬇⬇＋弱or強攻撃
ライデンブレード	⬇⬇＋特殊攻撃（メーターMAX時含む）
エナジーブレイク	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）

ミウ -MIU-

アースクエイク	⬇➡＋弱or強攻撃
ラリアットコプター	⬇⬇＋弱or強攻撃
ラリアットコプター	ジャンプ中に ⬇⬇＋弱or強攻撃
シューティングスター	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）
トランプルブレイカー	⬇➡＋弱強攻撃同時押し （メーターMAX時）

グスタフ -GUSTAV-

アームバズーカ	⬇➡＋弱or強攻撃 （空中可）
イリミネートチャージ	⬇⬇＋弱or強攻撃
エネルギーランチャー	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）

カスミ -KASUMI-

スプラッシュエッジ	⬇➡＋弱or強攻撃 （空中可）
ライジングスラッシュ	⬇⬇＋弱or強攻撃
ダイビングスラッシュ	ジャンプ中⬇⬇ ＋弱or強攻撃
ハヤブサアタック	⬇⬇＋特殊攻撃
ハヤブサフレア	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）
イグニッションフレア	⬇➡＋弱強攻撃同時押し （メーターMAX時）

アイン -EIN-

グレネードボム	⬇➡＋弱or強攻撃
マシンキャノン	⬇⬇＋弱or強攻撃
メガバスターショット	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）
ダブルファンファイア	⬇➡＋弱強攻撃同時押し （メーターMAX時）

ジンゴロウ -JINGOROH-

狼牙月光斬	⬇➡＋弱or強攻撃
地摺昇龍斬	⬇⬇＋弱or強攻撃
鳳凰閃光斬	ジャンプ中に⬇⬇ ＋弱or強攻撃
獅子吼	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）

センカ -SENKA-

旋風衝撃破	⬇➡＋弱or強攻撃
大鵬炎舞	⬇⬇＋弱攻撃
炎呪爆地陣	⬇⬇＋強攻撃
炎呪爆空陣	ジャンプ中に⬇➡ ＋弱or強攻撃
燕雀連舞	ジャンプ中⬇⬇ ＋弱or強攻撃
爆呪光撃弾	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）
烈風衝撃破	⬇➡＋弱強攻撃同時押し （メーターMAX時）

ツヴァイ -ZWEI-

アームボマー	⬇➡＋弱or強攻撃
ガトリングキャノン	⬇⬇＋弱or強攻撃
ヘルファイア	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）

Dr.ファラド -Dr.FARAD-（ミニメカ）

プレゼントボム	⬇➡＋弱攻撃
プチメカボム	⬇➡＋強攻撃
バタフライジャブ	⬇⬇＋弱or強攻撃
ファラドビーム	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）

Dr.ファラド -Dr.FARAD-（ビッグメカ）

ファラドビーム	⬇➡＋弱or強攻撃

ムドウ -MUDOH-

忍霧殺	⬇➡＋弱攻撃
忍命殺	⬇➡＋強攻撃
砕駆炉忍殺	⬇⬇＋弱or強攻撃
忍時殺	ジャンプ中⬇➡＋弱攻撃
忍動殺	ジャンプ中⬇➡＋強攻撃
冥天忍殺	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）

シデン -SHIDEN-

アースクエイク	⬇➡＋弱or強攻撃
トランスフォームアタック	⬇⬇＋弱or強攻撃
メガサンダーインパクト	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）

ジン -JIN-

ライトニングショット	⬇➡＋弱or強攻撃
ライトニングラッシュ	⬇⬇＋弱or強攻撃
ライトニングアタック	ジャンプ中に⬇⬇ ＋弱or強攻撃
シンデンサイズ	⬇⬇＋特殊攻撃 （メーターMAX時含む）
エナジーブレイク	⬇➡＋特殊攻撃 （メーターMAX時）